

Noh menoks! Davai! Let´s go!

Monikielistä koodinvaihtoa videopelien pelaamisen aikana

Kertu G ng rmez
Pro Gradu -tutkielma
Suomen kieli ja kulttuuri
Suomen kielen,
suomalais-ugrilaiden ja
pohjoismaiden kielten ja
kirjallisuuden laitos
Helsingin yliopisto
Tammikuu 2018

Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion – Faculty Humanistinen tiedekunta		Laitos – Institution – Department Suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos	
Tekijä – Författare – Author Güngörmez, Kertu			
Työn nimi – Arbetets titel – Title <i>Noh menoks! Davai! Let's go!</i> Monikielistä koodinvaihtoa videopelien pelaamisen aikana			
Oppiaine – Läroämne – Subject Suomen kieli ja kulttuuri			
Työn laji – Arbetets art – Level Pro gradu -tutkielma	Aika – Datum – Month and year Tammikuu 2018	Sivumäärä– Sidoantal – Number of pages 76 + liite	
<p>Monikielistä koodinvaihtoa tutkivan Pro gradu -tutkielman tavoitteena on selvittää, missä tarkoituksessa videopelejä pelaavat nuoret käyttävät pelaamisen aikana eri kieliä: missä kontekstissa kieliä käytetään, onko kielen vaihtamisella välitön yhteys pelitilanteeseen ja onko eri kielillä kullakin omat funktionsa.</p> <p>Tutkimuksen menetelmä on laadullinen. Analyysissa hyödynnetään keskusteluanalyysin menetelmiä, funktionaalisen koodinvaihdon teorioita ja käsitteitä, nuorten videopelien pelaamisen aikana tehtyjä vuorovaikutustutkimuksia sekä kaksi- ja monikielisiä koodinvaihtotutkimuksia.</p> <p>Aineistona ovat videonnit, joilla kaksi vironkielistä, Suomessa asuvaa veljestä pelaa FIFA 15-jalkapallovideopelejä. Pelitilanteet on kuvattu kahdesta suunnasta niin, että sekä pelaajien että pelitilanteen tarkastelu on mahdollista. Litteroituja esimerkkejä on tutkimuksessa 16.</p> <p>Työssä analysoidaan viiden kielen, suomen, englannin, venäjän, turkin ja arabian (<i>bismillah</i>- rukousformula), käyttöä ja neljää vuorovaikutusilmiötä: monikielisiä direktiivejä, rukousformulan ja turkin kielen käyttöä, toistojen ja toiston kaltaisten ilmausten käyttöä ja vieraskielistä kiroilua.</p> <p>Englanninkielinen toiston kaltainen ilmaus ja englanninkielinen direktiivi sekä suomenkielinen direktiivi liittyvät yleensä välittömästi pelitilanteeseen, poikkeuksena imperatiivi ehdotuksena. Vieraskielisten direktiivien avulla merkitään neuvottelujakso päättyneeksi ja siirrytään seuraavaan tilanteeseen. Kielen vaihtuessa pelaajan osallistumiskehikko muuttuu ja pelaaja siirtyy vuorovaikutuksesta toisen pelaajan kanssa vuorovaikutukseen pelin kanssa. Englanninkielisillä toistonkaltaisilla ilmauksilla pelaaja myös joko samastuu pelikentällä pelaavan pelijoukkueeseen tai puhuttelee vastustajan pelihahmoa. Kieltä vaihtamalla syntyy joko asetelma <i>me > we</i> tai <i>me > you</i>.</p> <p>Suomenkielisillä toistoilla pelaajat jakavat maalintekemisen iloa; ilmaukset ovat tulos onnistuneesta pelitilanteesta. Sekä suomenkielisillä toistoilla että vieraskielisillä toistonkaltaisilla ilmauksilla pelaajat luovat lisäksi yhteistä pelikokemusta ja tulkintaa pelitilanteesta.</p> <p>Venäjänkielisellä monitulkinnallisella, puhekielellisellä <i>davai</i>-ilmauksella ei ole pelin kannalta itsenäistä merkitystä. Ilmausta käytetään joko vironkielisen tai englanninkielisen direktiivin yhteydessä ja se on itsekin direktiivinen.</p> <p><i>Bishmillah</i>-formulaa, turkin kieltä ja kiroilua käytetään aineistossa affektiivisesti. <i>Bishmillah</i> liittyy välittömästi pelitilanteeseen ennen jännittävää pelitilannetta ja sen jälkeen. Pelaaja käyttää ilmaisua muslimille ominaiseen tapaan. Turkinkielisellä ilmauksella pelaaja purkaa tunteitaan epäonnistuneen pelitilanteen jälkeen. Muilla vieraskielisillä affektiivisilla ilmauksilla, kuten kiro- ja haukkumasanoilla pelaajat ilmaisevat pettymystä, purkavat väsymystä ja provosoivat toista pelaajaa.</p> <p>Monikieliselle videopelien pelaajien vuorovaikutuksen lisätutkimukselle on tarvetta. Esimerkiksi <i>bismillah</i>-rukousformulan käyttö pelaamisen aikana ja vieraskielisten toiston kaltaisten ilmausten käyttö kaipaavat lisäselvitystä. Tarvetta on myös viro-suomi-sekakielen vertailevalle tutkimukselle Suomessa syntyneiden äidinkieltään virolaisten nuorten ja lapsuusiässä Suomeen muuttaneiden nuorten kielenkäytössä.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords Videopeli, monikielisyys, vuorovaikutus, funktionaalinen koodinvaihto, osallistumiskehikko, asennonvaihto, viro, toisto, kiroilu			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	1
2 AINEISTO	3
2.1 INFORMANTIT E JA R	4
2.1.1 Alueellinen viro-suomi-sekakieli	7
2.2 FIFA 15 -VIDEOPELI.....	10
3 MONIKIELISEN KIELENKÄYTÖN TUTKIMUS JA TUTKIMUKSENI MENETELMÄT.....	12
3.1 KAKSI- JA MONIKIELELLISET RESURSSIT	12
3.2 KESKUSTELUANALYYSI	17
3.3 KOODINVAIHTO	21
4. MONIKIELISET VUOROVAIKUTUSILMIÖT VIDEOPELIEN PELAAMISEN AIKANA	26
4.1 ERIKIELISET DIREKTIIVIT VUOROVAIKUTUSRESURSSINA.....	26
4.1.1. Neuvottelujakson vahvistaminen ja siirto direktiivien <i>let's go</i> ja (<i>noh</i>) <i>menoks</i> avulla	27
4.1.2 Let's go -ehdotus pelaajien välisen vuorovaikutuksen resurssina	30
4.1.3 Venäjän monitulkintainen davai-ilmaus vuorovaikutusresurssina	33
4.1.4 Yhteenveto esimerkeistä 1–5	38
4.2 ISLAMILAINEN RUKOUSFORMULA JA TURKIN KIELI VUOROVAIKUTUKSEN RESURSSINA.....	40
4.2.1 Pelaajan identiteetti ja <i>bismillah</i>	41
4.2.2 <i>Bismillah</i> ja turkinkielinen affektiivinen kysymys <i>bu ne lan?</i>	47
4.2.3 Yhteenveto esimerkeistä 6–8	49
4.3 TOTEAMUS, TOISTO JA VIERASKIELINEN TOISTONKALTAISEN ILMAUS VUOROVAIKUTUKSEN RESURSSINA	50
4.3.1 Selostajan ironinen jäljittely pelaajan asennoitumisen ilmaisuna	51
4.3.2 Vironkielisen ilmauksen toistaminen englanniksi, <i>me > we</i> -asetelma	53
4.3.3 Suomenkielinen toteamus ja englanninkielinen toteamus samassa vuorossa, <i>me > we</i> -asetelma	55
4.3.4 Vuoron sisäinen asennonvaihdos, <i>me > te</i> -asetelma ja vastustajan puhuttelu englanniksi	56
4.3.5 Suomenkielinen toteamus ja sen suomenkielinen toisto kahden pelaajan vuorovaikutuksen resurssina	59
4.3.6 Yhteenveto esimerkeistä 9–14	61
4.4 ERIKIELINEN KIROILU VUOROVAIKUTUKSEN RESURSSINA.....	62
4.4.1 <i>Perkele, tropp, nahui</i>	62
4.4.2 <i>Issand – perkele</i>	63
4.4.3 Yhteenveto esimerkeistä 15 ja 16	65
5. LOPPUYHTEENVETO	67
LÄHTEET	71
LIITE: LITTEROINTIMERKIT	

1 JOHDANTO

Tässä pro-gradu tutkimuksessa tutkin kahden äidinkieleltään virolaisen veljeksen monikielistä kielenkäyttöä videopelien pelaamisen aikana. Pojat pelaavat Playstation 4 -pelikonsolilla FIFA 15 -jalkapalloa ja käyttävät pelaamisen aikana äidinkieltä viron lisäksi suomea, englantia, turkkia, islaminuskoon liittyvää arabiankielistä ilmaisua ja venäjää.

Minua kiinnostavat tutkimuksessani seuraavat kysymykset:

1. Missä ja miksi vierasta kieltä käytetään vuorovaikutuksessa videopeliä pelattaessa?
2. Onko vieraskielisellä ilmauksella välitön yhteys pelitilanteeseen?
3. Käytetäänkö eri kieliä pelaamisen aikana eri tavoin?

Tutkimusaiheeni on kiinnostava erityisesti siksi, että aikaisemmin ei ole tutkittu näin monikielistä vuorovaikutusta videopelien pelaamisen aikana. Videopelin pelaajien vuorovaikutusta on tähän mennessä tutkittu melko vähän. Tietokoneen ja videopelien käyttöä on aikaisemmin tutkittu pääosin psykologian, sosiologian, mediatutkimuksen ja kulttuurintutkimuksen menetelmin. Tutkimuskohteena ovat olleet myös pelien tekstuaaliset, narratiiviset ja esteettiset ominaisuudet. Lisäksi on tutkittu erilaisia pelikulttuureja ja yhteisöjä sekä pelaajien yksilöllisiä kokemuksia. Myös pelaamisen haittoja ja hyötyjä on tutkittu. (Piirainen-Marsh 2008: 136.)

Toinen seikka, mikä inspiroi minua tutkimaan monikielistä koodinvaihtoa oli se, että tämän tutkimukseni informantteina ovat omat lapseni eli minulla tarjoutui mahdollisuus tutkia omien lasteni monikielistä kielenkäyttöä. Olen pystynyt seuraamaan heidän kielellistä kehitystään pienestä lähtien ja yhä edelleen seuran lasteni kielenkäyttöä päivittäin. Alun perin minua on kiinnostanut erityisesti poikien suomen kielen käyttö vironkielisessä vuorovaikutuksessa. Poikien keskinäiseen vironkieliseen vuorovaikutukseen joko lipsahtaa suomenkielisiä aineksia tiedostamattomasti tai he hyödyntävät suomenkielistä ainesta vuorovaikutuksessa tietoisesti. Informanttini käyttävät suomenkielisiä aineksia vironkielisessä vuorovaikutuksessa monin eri tavoin.

Päätin tutkia poikien monikielistä kielenkäyttöä juuri videopelien pelaamisen aikana siitä syystä, että tämä on yksi niistä tilanteista, jolloin pojat viettävät yhdessä aikaa. Pojilla on iso ikäero, mutta molemmilla on kiinnostus jalkapalloon ja videopelisiin. Vanhempi poikani on muuttanut jo pois kotoa, mutta pojat tapaavat edelleen monta kertaa viikossa kotonamme ja pelaavat videopelejä.

Tutkimuksen teon aikana perehdyin erilaisiin tutkimuksiin ja opinnäytetöihin ja huomasin, että tutkimuksia vuorovaikutuksesta videopelaamisen aikana löytyy niukasti. Suomessa on tutkittu pääosin englanninkielen käyttöä vieraan kielen oppimiseen liittyen (Kääntä, Leila 2008; Piirainen-Marsh, Arja & Tainio, Liisa 2011, ks. myös Hiidenmaa 2004: 79–90). Jonkin verran on tutkittu myös äidinkieleltään suomenkielisten lasten ja nuorten englanninkielen käyttöä videopelien pelaamisen aikana (mm. Piirainen-Marsh, Arja & Tainio, Liisa 2007, 2011; Piirainen-Marsh 2008).

Monipuolisesti on tutkittu erikielisten ja taustaisten nuorten monikielistä kielenkäyttöä kouluympäristössä, pääosin yläasteella, sekä vieraan kielen käyttöä oppimistilanteissa ja vieraan kielen oppimisen yhteydessä (mm. Lehtonen, Heini 2004, 2009, 2015; Lankinen, Ninni 2010).

Tutkimustani varten videoidun aineiston tutkiminen tuntuu sitäkin antoisammalta ja palkitsevammalta, koska tutkimuksia viiden kielen koodinvaihdosta videopelaamisen aikana ei löytynyt.

Tutkimusraporttini luvussa 2 esittelen tutkimukseni aineistoa. Luvussa 3 esittelen tutkimuksia monikielisestä kielenkäytöstä ja kerron tutkimukseni menetelmistä ja teorioista, joita hyödynnän tutkimukseni analyysissa. Luku 4 on analyysiosio ja luvussa 5 teen lopputyhteenvedon tutkimuksien tuloksista. Analyysiosion jokaisen luvussa alussa on lyhyt esittely kunkin luvun analysoitavasta aineistosta ja luvun lopussa yhteenveto analyysin tuloksista.

2 AINEISTO

Tässä luvussa esittelen tutkimukseni aineiston. Kerron informanteista ja lyhyesti sekä yleisesti videopelimaailmasta että FIFA 15 -jalkapallovideopelistä. Mielestäni on hyödyllistä, että esimerkiksi lukija, joka ei ole perehtynyt videopeleihin, saa kokonaiskuvan FIFA 15 -jalkapallopelin pelaamisesta ja samalla pelaajien vuorovaikutuksesta vauhdikkaan ja nopeita päätöksiä ja toimintaa vaativan pelaamisen aikana. Tukittaessa pelaajien vuorovaikutusta koko tilanne on otettava huomioon kokonaisuutena: pelaamisen aikana on pelaajien kielellisen viestinnän lisäksi otettava huomioon myös pelaajan kehollinen eli non-verbaalinen viestintä sekä pelitilanne.

Tutkimukseni aineiston muodostaa videomateriaali kahden pojan Playstation FIFA 15 -jalkapallovideopelin pelitilanteista. Osa videomateriaalista on nauhoitettu tammi-kuussa 2015 ja osa materiaalista elokuussa 2015. Videomateriaali on nauhoitettu kahdesta kuvakulmasta; toinen kamera on kuvannut poikia ja toinen kamera peliä. Pelaajista kuvattua videoaineistoa on 6 h 34 min ja pelistä kuvattua 5 h 50 min. Kahdesta kuvakulmasta kuvatun videomateriaalin avulla pystyn analyysissäni ottamaan huomioon sekä pelitilanteen että informanttien nonverbaalisen viestinnän.

Analysoidessaan pelaajien vuorovaikutusta pelaamisen aikana tutkijan pitää huomata myös yksittäiset ei-kielelliset seikat. FIFA 15 -jalkapallopeliä pelaavien vuorovaikutuksen analysointia helpottaa, jos tuntee reaali maailman tunnetuimmat jalkapalloilijat ja jalkapallon säännöt. On hyvä, jos analyysin tekijä tuntee myös jalkapallovideopelin säännöt ja toimintamahdollisuudet. Jotta pystyy tutkimaan pelaajien vuorovaikutuksessa esiintyvää kielellistä koodinvaihtoa funktionaalisesta näkökulmasta eli sitä, liittyykö vieraskielinen koodinvaihto pelitilanteeseen, pitää ymmärtää, mitä pelissä parhaillaan tapahtuu.

Ennen tätä tutkimusta en ole ollut kiinnostunut videopeleistä enkä ole säännöllisesti seurannut jalkapalloa. Minun olikin vaikea saada selvää pelaajien vuorovaikutuksesta ja esimerkiksi pelihahmojen nimistä. FIFA 15 -videopelin joukkueiden pelihahmot on lainattu suoraan maailman isoista jalkapallojoukkueista. Koska tutkimukseni informantit ovat omia lapsiani, minulla oli tutkimukseni analyysin aikana aina mahdollisuus kysyä heiltä epäselvistä seikoista esimerkiksi pelitilanteista, pelihahmojen nimistä, termeistä, englanninkielisistä viroksi muunnelluista pelaamiseen ja peliin liittyvistä verbeistä tai pelaajien joistakin epäselvistä sanoista pelin vuorovaikutustilanteissa. Olen kysynyt myös

heidän mielipidettään esimerkiksi englanninkielen ja turkin kielen käytöstä FIFA:n pelien pelaamisen aikana.

Olen pelaajien vuorovaikutusta analysoidessani joutunut perehtymään myös FIFA-peliin liittyvään peliterminologiaan. Esimerkkien litteroinnin aikana jouduin selvittämään pelaajien kieltä, ja litteroituja esimerkkejä analysoidessani jouduin perusteellisesti perehtymään jokaisen litteroidun esimerkin pelitilanteeseen. Koska pelitilanteet ovat vauhdikkaita, olen jokaista sanan ja pelitilanteen analyysia varten joutunut uudelleen ja uudelleen yksitellen tarkastelemaan kahdesta eri nauhoituksesta sekä poikien toimintaa että pelitilannetta ja vertamaan niitä toisiinsa. En tiennyt ennen kyseistä tutkimusta juurikaan videopeleistä enkä FIFA:sta, enkä ole ollut perehtynyt jalkapalloon, joten en olisi selvinnyt analyysistä ilman poikien lisäselvityksiä.

2.1 Informantit E ja R

Tutkimukseni informantit ovat E ja R. Aineistoni on nauhoitettu kahdessa erässä, vuoden 2015 tammikuussa ja vuoden 2015 elokuussa. Nauhoitusten aloittaessa E oli 9 ja R 21-vuotias, seuraavien nauhoitusten aikana elokuussa E 10-vuotias ja 22-vuotias.

Pojista vanhempi, R on muuttanut kanssani Virossa Suomeen vuonna 2005. Hän oli silloin 11-vuotias. R on viettänyt lapsuutensa Virossa. Koska Viro on kaksikielinen maa, äidinkielenä viron lisäksi hän on saattanut saada vaikutteita myös venäjän kielestä. Virossa hän on käynyt ala-asteen luokat 1–5, mutta kuudennen luokan, yläasteen ja ammatikoulun hän on käynyt Suomessa, joten hänen sivistyskielensä on suomi. Hän ei käytä viroa muulloin kuin vuorovaikutuksessa veljensä ja äitinsä kanssa ja silloin tällöin viestitellessään Virossa asuvien sukulaistensa kanssa. R muutti pois kotoa 20-vuotiaana ja tutkimuksen aineiston nauhoittamista aloitettassa hän oli asunut omillaan yli vuoden eikä ollut käyttänyt viroa enää säännöllisesti päivittäin. R:n ystävänpiiri on suomenkielinen ja ammatissaan ja harrastuksissaan R on tottunut käyttämään etupäässä englantia.

Nuorempi poikani E on syntynyt vuonna 2005 Suomessa, mutta kaksikieliseen, ei suomenkieliseen perheeseen. Hän on käynyt suomenkielisessä päiväkodissa ja hänen koulukielenä on suomi. Lisäksi hän on pelannut 5-vuotiaasta lähtien jalkapalloa suomenkielisessä seurassa. Myös kaikki E:n kaverit ovat suomenkielisiä. Äidinkielen, viron, lisäksi E:n toinen vahva kieli on turkki, jolla hän kommunikoi isänsä kanssa. E on pienestä lähtien katsonut turkinkielisiä lastenohjelmia ja näyttääkin siltä, että identiteetiltään poika

on turkkilainen, ja E:n vahvin kieli tuntuu pienestä lähtien olleen nimenomaan turkki. E on siis monikielinen lapsi. Äitinsä kanssa E kommunikoi viroksi ja isänsä kanssa turkiksi. Keskenään vanhemmat kommunikoiivat englanniksi. Kodin ulkopuolella, koulussa, harrastuksen parissa ja kavereiden kanssa E käyttää suomea. Suomea on kuitenkin jonkin verran käytetty myös kotona.

Keskenään pojat kommunikoiivat viroksi, mutta sekaan lipsahtaa myös suomenkielisiä sanoja ja fraaseja tai niitä käytetään tietoisesti. Kummallakaan pojalla ei ole vironkielisiä ystäviä, joten ystävien parissa molemmat pojat puhuvat ainoastaan suomea. Kumpikin poika käyttää suomenkielistä koodinvaihtoa vironkielisessä vuorovaikutuksessa omalla tavallaan.

Vaikka E puhuu ymmärrettävää ja hyvää viroa, hänen käyttämässään viron kielessä huomaa paljon suomen kielen vaikutusta. Hän esimerkiksi tekee vironkielisessä puheessaan sanajärjestysvirheitä (verbi sijaitsee lauseessa väärässä paikassa), laittaa vironkielisiin sanoihin suomenkielisiä sijapääätteitä ja taivuttaa vironkielisiä sanoja väärin.

R puhuu viroa rakenteellisesti virheettömästi, mutta käyttää vironkielisessä vuorovaikutustilanteessa runsaasti suomenkielistä koodinvaihtoa ja suomenkielisiä lainoja, sekä yksittäisiä suomenkielisiä sanoja että fraaseja. E:n puheessa taas koodinvaihtoa ja lainoja esiintyy paljon vähemmän. R:n puhuma vironkieli ei ole saanut suomen kielestä kieliopillisia vaikutteita.

Keskinäisessä vironkielisessä vuorovaikutuksessaan R ja äiti käyttävät välillä suomen kieltä viron kielen seassa. Koska R on syntynyt Virossa ja on viettänyt suurimman osan lapsuudestaan siellä, äiti on pitänyt luonnollisena, että R:lla on hyvä viron kielen taito.

Kommunikoidessaan E:n kanssa äiti on tietoisesti välttänyt viro-suomi-sekakielen käyttöä, koska äidin tavoitteena on opettaa E puhumaan täydellistä viroa. Siitä syystä E käyttää vironkielisessä vuorovaikutuksessa vähemmän suomenkielistä aineista ja hänen tekemänsä virheet ovat tiedostomattomia, suomen kielen rakenteen mukaisia kielivirheitä. Näyttää siltä, että se, että R asuu omillaan, puhuu viroa harvemmin ja käyttää äitinsä kanssa helposti sekamuotoa, vaikuttaa R:n vironkielen käyttöön suomenkielisen ympäristön ja kaveripiirin lisäksi.

Aineistossani käytetään suomen kieltä monin eri tavoin. Välillä saattaa olla haastavaa laittaa rajaa siihen, milloin on kyseessä koodinvaihto, jonka laukaisee pelitilanne, ja milloin on kyse tyypillisestä Suomessa asuvien viro-suomi-sekakiielestä. Vaikka molemmat pojat osaavat erinomaisesti sekä viroa että suomea, käyttävät he arjessa vironkielisen

vuorovaikutuksen seassa myös suomenkielisiä ilmaisuja. Poikien keskinäisessä vironkielisessä keskustelussa äiti kehottaa käyttämään vain viroa. Videopelien pelaamisen aikana, kun pelaamista videoitiin, äiti ei puuttunut poikien kielenkäyttöön. Pelaamisen aikana myös E käyttää suomenkielistä koodinvaihtoa enemmän.

Tutkimuksen aineiston nauhoittamisen päättyessä R oli asunut omillaan jo lähes pari vuotta. R:n puheessa esiintyy huomattavasti enemmän suomenkielisiä ilmaisuja toisessa, elokuussa 2015 nauhoitetussa aineistossa. Vaikuttaa myös siltä, että toisen aineistosuuden nauhoituksen aikana informanttini ovat olleet rennompia. Ensimmäisen aineiston nauhoituksen aikana videoiminen saattoi aiheuttaa paineita. Nauhoituksen aikana E teki, kuten myös vironkielisessä arkipuheessa, enemmän rakenteellisia virheitä, mutta R puolestaan ei.

Näyttää siltä, että viro-suomi-sekakieli on myös pelaamisen aikana E:n ja R:n yhteinen kieli. Molemmat pelaajat osaavat erinomaisesti sekä viroa että suomea, mutta vuorovaikutuksessa keskenään he käyttävät myös pelaamisen aikana viro-suomi-sekakieltä (erityisesti R). R:n suomen kielisten ilmausten käyttö heidän keskinäisessä vironkielisessä vuorovaikutuksessaan vaikuttaa myös E:n kielenkäyttöön.

Tulkintani informanttien viro-suomi-sekakielen käytöstä vuorovaikutuksessa pelaamisen aikana perustuu sekä siihen, että informantit ovat omia poikiani, joiden keskinäisen tavan kommunikoida tunnen hyvin, aineistosta tekemäni analyysin tuloksiin että Suomessa asuvien virolaisten viro-suomi-sekakielen käytön tutkimuksiin. Lisäksi oletukseni on, että pystyn tunnistamaan pelitilanteen mukaan, milloin kyseessä on tavanomainen viro-suomi-sekakieli ja milloin koodinvaihto, jolla on merkitystä pelitilanteen kannalta.

Esiteltyäni informantit kerron seuraavassa alaluvussa 2.1.1 lyhyesti ulkovironkielistä ja Suomessa asuvien virolaisten viro-suomi-sekakielestä sekä esittelen viro-suomi-sekakielen käyttöä kahden litteroidun esimerkin avulla. Suomenkielisen koodinvaihdon ja viro-suomi-sekakielen erojen ymmärtäminen auttavat minua aineistoni viro-suomikieliparin analyysissa. Myös lukija pystyy näiden kahden esimerkin avulla paremmin ymmärtämään esimerkiksi luvun 4 viro-suomikieliparin analyysia ja huomaamaan, miten eri tavalla informanttini hyödyntävät pelaamisen aikana vironkielisessä vuorovaikutuksessaan suomen kieltä.

2.1.1 Alueellinen viro-suomi-sekakieli

Aineistoa analysoidessani olen perehtynyt myös Suomessa asuvien virolaisten viro-suomi-sekakieltä käsitteleviin tutkimuksiin, kuten Kristiina Praaklin väitöskirjatutkimukseen (2009), jota myös käytän analyysini tukena. Praakli on tutkinut Tampereella asuvien virolaisten viro-suomi-sekakielen käyttöä. Vertaan tutkimukseni informanttien viron ja suomen kielten käyttöä väitöskirjan esimerkkeihin. Johdattukseksi aiheeseen esittelen kielten yhdistymisen eri tyypit.

Kontaktilingvistiikassa erotetaan mm. neljä kontaktilannetyyppiä,

1. Kieltenväliset pitkäaikaiset ja pysyvät kontaktit (esim. Sveitsi tai Suomi)
2. Espanjan, Ranskan, Englannin, Hollannin ja Portugalin siirtomaavalloitusten tuloksena syntyneet siirtomaa-aseman aiheuttamat kieliyhteydet (esim. Etelä-Amerikassa, Afrikassa ja Kaakkois-Asiassa)
3. Maahanmuuttajien ja suuremman kielten kielikontaktit EU:n teollisuusmaissa (Ranskassa, Italiassa, Saksassa ja Englannissa), hyvinvointivaltioissa (Pohjoismaissa) sekä tavanomaisissa maahanmuuttomaissa USA:ssa, Kanadassa ja Australiassa
4. Sekä enemmistön kielen että alkuperäisten pienten kielten yhteydet (esim. baskin, bretonin ja katalaanin kielet Ranskassa tai kymrin kieli Walesissa). (Praakli 2009: 12.)

Praaklin mukaan Suomessa asuvien virolaisten viro-suomi-sekakieli kuuluu maahanmuuttajien ja suuremman kielen kontaktin ryhmään numero 3. (eng. *immigrant language contact*). Kontaktilingvistiikassa ovat käytössä myös termit *immigrant language variety* ja *immigrant variety* ja näiden käsitteiden avulla tarkoitetaan sitä, että kyseinen kielimuoto on syntynyt tietynlaisista kielikontakteista ja kuuluu tiettyyn kielikontaktityyppiin. John Edwards (1992: 38–39) määrittelee vähemmistökielen kielitilannetta myös geografisesti. Geografisesti kieli voi olla toisella alueella enemmistökielenä ja toisella vähemmistökielenä. Praaklin mukaan Suomen viron kieli on alueellinen vähemmistökieli (*local minority*).

Suomen viron kieli on viron kielen muoto, jota puhutaan geografisesti tietyllä alueella. Suomen viron kieli on toisin sanoen suomen kielestä vaikutteita saanut viron kielen kielimuoto. Tällainen kielimuoto kehittyy, kun henkilö tai ryhmä kotoutuu toiseen maahan ja seikottuu paikalliseen väestöön (Praakli 2009: 12–13; Riionheimo 2007: 29; Thomason 2001: 10–12, 18–19). Alueellinen kielimuoto on yleensä puhekieltä ja se sisältää

kyseisen maan kielen vaikutuksia. Praaklin mukaan tällaiselle sekakielimuodolle ominaisia piirteitä ovat asymmetria, eli kieliä käytetään kielimuodossa epätasaisesti, dynaamisuus, eli kielen jatkuva muuttuminen, sekä kielimuodon vaihteleva käyttö eri sukupolvien välisessä vuorovaikutuksessa (Praakli 2009: 13).

Esimerkiksi Kanadassa tai Ruotsissa puhutun ulkoviron kielen (viroksi *väliseesti keel*) alakielet ovat *territoriaalisia dialekteja* eli murteita tai kielimuotoja, ja se tarkoittaa, että jokainen kyseinen alakielimuoto on yhteydessä jonkin maan kieleen ja alueeseen ja kyseinen kielimuoto saa vaikutteita alueen enimmäistökielestä (Tiit Hennoste 2003a: 235). Virolaisten Suomessa puhuma viron kieli ei siis ole perinteinen, itsenäinen ulkoviron kieli, jolla on ollut pitkä historia toisen maan vähemmistökielenä ja pitkäaikainen, itsenäinen kehitys kielimuotona. Ulkoviron kieltä on pyritty oman virolaisen kulttuurin ja identiteetin yhteydessä tietoisesti säilyttää ja sen vuoksi välitetään sukupolvelta sukupolvelle. Suomen virolaisten kielimuoto on ulkoviron kielen alakielimuoto. Se on kehittynyt myöhemmässä vaiheessa maahanmuuton tuloksena ja saanut vaikutteita paikallisesta enimmäistökielestä. Tällaisessa kielimuodossa puhujan matriisikieli ei muutu kokonaan, vaan yleensä puheessa käytetään tiettyjä rekistereitä ja tyylejä (Praakli 2009: 13).

Annan seuraavaksi kaksi esimerkkiä informanttien viro-suomi-sekakielen käytöstä ja analysoin esimerkkejä lyhyesti. Informanttien vuorovaikutuskielenä on viro, mihin sisältyy suomenkielisiä ilmaisuja. Ensimmäisessä esimerkissä informantti R tuottaa erilaisia sekä lyhyitä suomenkielisiä ilmaisuja (05 ja 09) että pitkiä täysin suomen kielen mukaisia lauseita (rivi 01 ja 11). Niistä *omari*¹ on suomenkielinen jalkopalloterminologiaan liittyvä ilmaus, mutta muilla ilmauksilla R ilmaisee tunteitaan. Rivillä 09 R purkaa tunteitaan affektiivisesti suomeksi kiroilemalla. Pitkät suomenkieliset ilmaukset ja kiroilu eivät liity välittömättömästi pelihetkeen ja ne toimivat pelaajien keskinäisinä vuorovaikutusresursseina. Selvyiden vuoksi olen seuraavissa kahdessa esimerkissä merkitsenyt suomenkieliset ilmaukset lihavoidulla fontilla.

- 01 R: **£Pitää lämmittää käsiä kohta on mun vuoro£** ((R hieroo samalla käsiään yhteen)) (16.0) NÜÜD
 02 E: a::h (3.0) Miks ta läheb üksi
 03 (4.0)
 04 R: uhhh ↑UII::I ((R katsoo E:tä ja nostaa kädet päänsä päälle, E nostaa oikean kätensä ja työntää sen hiuksiinsa))
 05 R: ↑**OMARI** ((R nostaa kädet ja liikuttaa niitä edestakaisin ja istuu lähemmäs näyttöä))

¹ *oma maali*

06 E: Mida omari kas se oli sees
 07 R: Ei::i(2.0) oma miks sa kohe ära ei löönd
 08 E: Se ei tahtnud lüüa se
 09 R: **Perkele**
 10 E: Nüüd se Joosua vaatab seal isaga a::h küll ma jõuan veel äkki viis
 11 R: £Mul on **hirveästi paineta nyt** teha **maali** noh£
 12 E: he he igakord sul on nii

Seuraavassa esimerkissä informatti R tuottaa sekakielisiä lauseita, joissa viro ja suomen kieli vaihtelevat vuorotellen (riveillä 05, 08 ja 13) ja E tuottaa rivillä 09 suomenkielisen objektin. R:n vuorossa rivillä 05 vaihtuvat saman vuoron aikana useasti sekä kieli että persoonamuodot. Rivillä 05 R tuottaa sekä täysin suomen kielen mukaisia sanoja, joihin hän liittää suomen kielen syntaksin mukaisen suffiksin (esim. *karkkia*), että suomenkielisiä sanoja, joihin hän liittää viron kielen rakenteen mukaisen suffiksin *maali/t* ja *karkk/i*. Rivillä 05 E tuottaa pelissä toistuvan suomenkielisen ilmaisun *sun vuoro*. Rivillä 13 R tuottaa vironkielisen lauseen ja vaihtaa kesken puhevuoron lauseen suomenkieliseksi, jättämällä vironkielisen sanan kesken. Keskusteluanalyyssissa käytetään kyseisestä kielelellestä ilmiöstä käsitettä *korjausjäsen* (ks. myös alaluku 3.2 s. 19).

01 R: Ohoh? minu käes oli pall aga sina said offsaidi ((englanniksi
 offside))
 02 (7.0)
 03 R: ptyy (hääl) he he he ((R nousee ja tanssi kädet nostettuna
 ylös. Hänen pelihahmonsa teki maalin E:n joukkueen maaliin))
 04 E: Mida
 05 R: £**Tyyppi** (--) **ilmiöitä mitä sä isottelet mitä sä isottelet poika**
 ma söön **karkkia** ta ei saa **maalit**£ (2.0) anna† ma söön **karkki**
 06 E: he he [he he
 07 R: he he]
 08 R: £**Mida sa isottelet**£
 09 E: Se on Bruma Bruma **sun vuoro** ((Emre laskee pelin aikana leikkiä,
 ei ole tärkeä ilmaisu pelin kannalta))
 10 R: he [he he
 11 E: he he
 12 (7.0)
 13 R: Jälle sina alustad (2.0) oot sa **maks ostanut tuomarin vai**

Tyypillistä viro-suomi-sekakieltä ovat pitkät suomenkieliset lauseet esimerkiksi tunteita kuvattaessa tai viron ja suomenkielisten sanojen tiheä vaihtelu puhujan saman puhevuoron aikana. Myös pelaajat tuottavat pelaamisen aikana sekä yksittäisiä toistuvia peliin liittyviä substantiiveja, että pitempiä lauseita. Pelitilanteen kannalta merkityksellisissä ti-

lanteissa kielet eivät vaihdu saman lauseen aikana vuorotelleen, vaan pelaaja saattaa vaihtaa kielen kesken lauseen ja tuottaa vieraskielisen kokonaisen lauseen, jolla on merkitystä pelitilanteen kannalta (katso alaluku 4.3).

Pitkiä suomenkielisiä lauseita pelaajat tuottavat tunteiden ilmaisemisen lisäksi myös esimerkiksi samanmielisyyden osoittamiseen.

Esiteltäni informanttini ja Suomessa asuvien virolaisten viro-suomi-sekakielen ilmiönä siirryn esittelemään videopelien pelaamista toimintana ja FIFA 15-videopelin. Esittelen siis sen virtuaalisen ympäristön, jossa pelaajat ovat viipyneet aineistoni nauhoittamisen aikana.

2.2 FIFA 15 -videopeli

Tekniikan kehityksen ja maailman globaalistumisen myötä yhä useammat nuoret viettävät aikaa muiden nuorten kanssa erilaisten älylaitteiden välityksellä, myös kansainvälisesti. Nuorison kanssakäyminen tapahtuu nykypäivänä pitkälti internetissä. Älylaitteiden ja erilaisten ohjelmien avulla ollaan yhteydessä muihin, perustetaan ryhmiä, sosiaalisia verkostoja, jaetaan kuvia ja tiedostoja ja pelataan erilaisia videopelejä.

Videopelin pelaaminen on monitahoista, reaaliaikaista toimintaa, jossa pelaajat ovat vuorovaikutuksessa sekä pelin pelimaailman ja sääntöjen kanssa että toisen pelaajan kanssa. Esimerkiksi jalkapallovideopelissä pelaaja valitsee pelin asetuksista joukkueen, pelaajat ja pelitason, joko helpomman tai vaikeamman, ja peli määrittelee pelin kulun. Pelaaja vaikuttaa puolestaan pelitapahtumiin omalla tulkinnalla pelitilanteesta, reagoinnilla ja toiminnalla, jolla hän ohjaa oman joukkueensa pelihahmoja.

Jalkapallovideopelissä pelaaja pystyy pelaamaan joko pelikonsolia vastaan tai toista pelaajaa/toisia pelaajia vastaan joko internetin välityksellä tai fyysisesti samassa tilassa. Jos pelaaja on fyysisesti toisen pelaajan kanssa samassa tilassa (pelaajia voi olla 1–4), he pelaavat joko vastakkaisissa joukkueissa tai samassa joukkueessa. Tällöin samassa joukkueessa pelaavat pelaajat ovat jatkuvasti vuorovaikutuksessa keskenään ja tekevät nopeassa pelitahdissa päätöksiä, reagoivat toisen tekemiin päätöksiin sekä joutuvat vauhdikkaissa pelitilanteissa jatkuvasti neuvottelemaan toisen pelaajan kanssa pelihahmojen seuraavista liikkeistä. He tulkitsevat ja luovat yhteistä pelikokemusta ja osoittavat sekä kielellisesti että nonverbaalisesti asennoitumistaan pelitilanteeseen.

Peliin vaikuttavat myös erilaiset multimodaaliset viestit. Jalkapallovideopelin maailmassa jalkapallokisojen aitouden tunnetta luovat ja pelaajien toimintaan ja tulkintaan vaikuttavat yleisön, pelihahmojen ja valmentajan huudot, pelin selostajan englanninkieliset kommentit, sää (lumi, sade, räntä tai sumu) ja valaistus (valaistus yöllä tai häikäisevä aurinko). Pelitunnelmaan vaikuttaa myös musiikki pelin asetusten säätämisen ja taukojen aikana sekä pelin lopussa.

FIFA 15 on Xboxin ja Playstationin pelikonsoleilla pelattava jalkapallovideopeli ja se on FIFA -jalkapallovideopelisarjan 22. julkaisu. FIFA 15:ssa ovat mukana mm. maa-joukkueet, seurajoukkueet ja muun maailman seurajoukkueita sekä kolme fiktiivistä joukkuetta.

FIFA 15 -jalkapallopeli on tarkoitettu 2–4 pelaajalle. Pelissä on kaksi joukkuetta, molemmissa joukkueissa on 11 jalkapalloilijapelihahmoa. Pelin pelaaja voi pelissä käyttää kaikkia pelihahmoja ja jokaisella pelihahmolla on omat taitonsa. Pelissä on kaksi urheiluselostajaa, jotka kommentoivat peliä pelin aikana. Peli on alun perin englanninkielinen, mutta pelikielen pystyy vaihtamaan. Koska kielivalikoima ei ole laaja, enimmistö FIFA 15 -pelaajista pelaa peliä englanninkielisenä. Englanninkielisessä pelissä kaikki pelin säädöt tehdään englanniksi ja myös selostaja kommentoi pelitapahtumia englanniksi.

Aineistossani pojat pelaavat sekä samassa joukkueessa, jolloin he pelaavat pelikonsolia vastaan, että toisiaan vastaan. Muutamissa esimerkeissä veljekset pelaavat E:n kaveria vastaan, jolloin kaveri on kotonaan ja pelaaminen tapahtuu verkon välityksellä. Silloin R ja E käyttävät ohjainta vuorotellen ja kumpikin pelaa puoliajan kerrallaan.

Selvyyden vuoksi kutsun informanttejani pelaajiksi ja FIFA 15 -pelin jalkapalloilijoita pelihahmoiksi. Informanttieni E ja R lisäksi yhdessä esimerkissä vuorovaikutukseen osallistuu myös äiti ja hänen vuoronsa merkitsen litteraatissa kirjaimella Ä. Videopeliin kuuluvan pelitapahtumien selostajan vuorovaikutuksen merkitsen litteraatissa kirjaimella S.

3 MONIKIELISEN KIELENKÄYTÖN TUTKIMUS JA TUTKIMUKSENI MENETELMÄT

Tässä luvussa esittelen aikaisempia monikielisyyteen liittyviä tutkimuksia ja kerron oman analyysini menetelmistä ja analyysini taustateorioista.

Tutkimukseni on kvalitatiivista eli laadullista tutkimusta. Aineistoni analyysissa olen hyödyntänyt keskusteluanalyysin menetelmiä ja analyysini tukeutuu kielellisen koodinvaihdon teorioihin. Lisäksi vertaan tutkimukseni analyysin tuloksia erilaisiin kaksi- ja monikielisen vuorovaikutuksen tutkimuksiin sekä videopelien pelaajien vuorovaikutusta käsitteleviin tutkimuksiin, joita esittelen alaluvussa 3.1.

Esittelen kaksi- ja monikielisyyteen liittyviä tutkimuksia, jotka ovat tavalla tai toisella auttaneet minua perehtymään monikielisyyteen ilmiönä ja hahmottamaan ilmiötä paremmin. Enimmäkseen pystyin hyödyntämään näitä tutkimuksia suoraan oman aineistoni analyysissä. Joistakin tutkimuksista on ollut apua maahanmuuttajataustaisten sekakielen käytön ilmiön ymmärtämisessä ja jostakin taas sen ymmärtämisessä, milloin virolaisten suomen kielen käytössä on kysymys koodinvaihdosta, jota tässä tutkin, ja milloin tyypillisestä sekakielen käytöstä. Hyödynnän aineistoni analyysissa myös kolmea videopelien pelaajien vuorovaikutuksen tutkimusta.

Alaluvussa 3.2 kerron keskusteluanalyysin menetelmistä ja tutkimukseni kannalta tärkeistä käsitteistä ja alaluvussa 3.3 esittelen koodinvaihtoa, teoriaa ja käsitteitä, joita hyödynnän aineistoni analyysissa.

3.1 Kaksi- ja monikielelliset resurssit

Englannin kieli valtaa kaikkialla maailmassa yhä enemmän alaa niin tieteessä, tutkimuksessa, opetuksessa, liikeyrityksissä, verkossa kuin mainonnassakin. Suomessa on eniten tutkittu kahden kielen - suomen ja englannin kielen koodinvaihtelua. Tutkimuksia on sekä puhutusta että kirjoitetusta kielestä. Kielten vaihtelua on tutkittu esim. verkko/chat-keskusteluissa ja foorumeissa, urheiluhaastatteluissa, skeittiteksteissä, fanifiktiteksteissä, mainoksissa, leikkitilanteissa ja opiskelutilanteissa, lisäksi on tutkittu englantia yritysmaailman yhteisenä kielenä. (esim. Kotilainen, Lari 2002; Hiidenmaa, Pirjo 2004, s 74–107; Paakkinen, Terhi 2008; Virkkula, Tiina 2008; Toriseva, Marianne 2008; Leppänen, Sirpa 2008; Koskela, Heidi 2008; Pitkänen-Huhta, Anne 2008; Nikula, Tarja 2008; Piirainen-Marsh, Arja & Tainio, Liisa 2011.)

Myös monikielistä kielenkäyttöä tutkitaan Suomessa yhä enemmän. 2000-luvulla maahanmuuttajien määrän yhä noustessa on tutkijoiden kiinnostus maahanmuuttajien monikieliseen kielenkäyttöön lisääntynyt. Sekä kaksi- että monikielisyystutkimuksissa on eniten tutkittu lasten ja nuorten kielenkäyttöä.

Nuorten monikielistä kielenkäyttöä on tutkittu eniten nuorten kouluympäristössä, mm. itähelsinkiläisillä yläasteilla, sekä harrastusten piirissä. Kyseiset tutkimukset painottuvat vuorovaikutukselliseen sosiolingvistiikkaan. Vuorovaikutuksellisessa sosiolingvistiikassa paneututaan sitä, että kielenkäyttö on tilannesidoinnaista sosiaalista vuorovaikutusta.

Ninni Lankinen on tutkinut pro gradussaan *Monikielisyys helsinkiläistyttöjen vuorovaikutuksen resurssina* (2010) erään itähelsinkiläisen nuorisotalon ja koulun yhdeksäsluokkalaisten tyttöjen ystäväpiirin monikielistä vuorovaikutusta. Kaksi ryhmän jäsentä on taustaltaan suomalaisia ja neljä maahanmuuttajataustaisia. Heidän yhteisenä harrastuksenaan on hip-hop-tanssi. Lankisen tutkimuksen tavoitteena on ollut selvittää, millaisia monikielisiä resursseja monietnisisessä nuorten tyttöjen ystäväpiirissä hyödynnetään ja millaisia funktioita niillä on ryhmän sisäisessä vuorovaikutuksessa. Hän käsittelee tutkimuksessaan maahanmuuttajataustaisten äidinkielistä sanoja ja ilmauksia, afroamerikkalaiseen nuorisokulttuuriin ja hip-hoppiin viittaavaa englannin käyttöä sekä muslimityttöjen jakamaa, uskonnon kielenä toimivaa arabiaa.

Heini Lehtonen on käsitellyt vuodesta 2002 lähtien moneen otteeseen maahanmuuttajataustaisten nuorten ryhmien kielenkäyttöä Pro gradussaan vuonna 2004 ja Pro gradun aineiston pohjalta lukuisissa artikkeleissa (2006a, 2006b, 2008, 2009, 2011) sekä väitöskirjassaan (2015). Hänen tutkimuksensa kohdistuvat Itä-Helsingin kouluihin. Esimerkiksi artikkelissa *Maahanmuuttajataustaisten helsinkiläisnuorten monikielisyiden ilmiöitä* (2009) hän kuvaa sitä, miten Suomessa kasvaneet 13 maahanmuuttajataustaista 15–18-vuotiasta eri kansalaisuuksia edustavaa nuorta hyödyntävät vuorovaikutuksessaan tyylyttelyä eli käyttävät asenteensa ilmaisemiseen, maahanmuuttajaidentiteettinsä korostamiseen tai vastakkaisen sukupuolen huomion herättämiseen maahanmuuttajataustaisilta kavereiltaan oppimiaan yksittäisiä vieraskielisiä sanoja, sekä huonoa suomea, suomen kirjakieltä ja aksenttia.

Kyseisessä tutkimuksessa Lehtosen yksi tärkeimmistä esikuvista on Ben Ramptonin tutkimus (1995) pohjoisenglantilaisen teollisuuskaupungin nuorten kielestä. Ramptonin tutkimuksen informantit ovat syntyperäisiä brittejä, karabialaistaustaisia, pakistanalaisia ja bangladeshilaisia. Tutkiessaan aineistoaan Rampton kiinnittää huomiota siihen,

millaisissa tilanteissa nuoret käyttävät punjabia, kreolia ja ns. tyyllitellyä aasianenglantia sekä millaisia identiteettejä niillä ilmaistaan. Hän huomasi, että nuoret käyttävät vuorovaikutuksessa ilmauksia myös kielistä, joiden puhujiksi heitä ei katsota. Kyseisen ilmiön Rampton nimeää termillä (*language*) *crossing*, jonka Lehtonen on omassa tutkimuksessaan suomentanut *kielenylitykseksi*. Quist (2000: 163) nimittää kyseistä kielimuotoa multietnolektiksi, joka on uudenlainen monietnisen kaupunkinuorison sekakielimuoto (Lehtonen 2009: 163).

Lehtonen (2009) mainitsee artikkelissaan myös Werner Kallmeyerin ja Inken Keimin tutkimuksen maahanmuuttajakaupunginosien maahanmuuttajataustaisten nuorten sekakielenkäytöstä. Kallmeyerin ja Keimin tutkimuksen (2003) turkkilaistaustaisten nuorten kielelliseen repertuaariin kuuluu turkin ja saksan lisäksi saksalaisturkkilainen sekieli, Ghettodeutsh. Ruotsissa vastavasti puhutaan rinkebyruotsista.

Väitöskirjassaan *Tyyllitellen. Nuorten kielelliset resurssit ja kielen sosiaalinen indeksisyys monietnisessä Helsingissä* (2015) Lehtonen tarkastelee nuorten kieltä ja vuorovaikutusta kahdessa itähelsinkiläisessä yläkoulussa. Hän haastattelee yhteensä 37 nuorta, joista 12 on kasvanut suomenkielisessä kodissa. Haastateltavat puhuvat kaiken kaikkiaan 16 eri kieltä. Hän tutkii sitä, miten nuoret asemoivat itseään ja muita suhteessa etnisyyteen, sukupuoleen ja tyyliin. Keskeisenä tutkimuksessa keskitytään erityisesti siihen, miten nuoret hyödyntävät kielellisiä resurssejaan sosiaalisessa asemoinnissa. Tärkeimpinä käsitteitä Lehtosen väitöskirjassa ovat mm. *sosiaalinen indeksisyys*, *rekisteriytyminen* ja *rekisteri*, *tyyli*, *tyyllittely*, *kieleily* ja *asemointi*.

Lehtonen tutkii väitöskirjassaan monesta näkökulmasta islamilaisen, rituaalimaisen *wallahi*-ilmaisun käyttöä nuorten puhekielessä selvittellen esimerkiksi ilmaisun *indeksisyyttä* eli ilmaisun ja tarkoitteen kausaalista suhdetta ja *asennoitumista* eli sitä, miten puhuja asennoituu sanomaansa ja miten hän näin asemoi itsensä suhteessa yhteisössä ja keskustelussa läsnä oleviin kategorioihin (Lehtonen 2015: 39). Lehtonen tarkastelee myös islaminuskoon liittyvän *wallahi*-ilmaisun *sosiaalista indeksisyyttä*. *Sosiaalisella indeksisyydellä* viitataan siihen, että merkki voi luoda assosiaatioita esimerkiksi johonkin sosiaaliseen ryhmään, jonka puhetilanteeseen osallistuvat tunnistavat. Kyseisestä assosiaatiosta tulee osa merkin tulkintaa ja kontekstisidonnaista merkitystä, joka vaikuttaa siihen, miten meneillään oleva puhetilanne ymmärretään. (Lehtonen 2015: 36.)

Koska tutkimukseni informantit käyttävät pelaamisen aikana vuorovaikutuksessa sekä suomenkielistä koodinvaihtoa että Suomessa asuville ulkomaalaistaustaisille tyypillistä sekakieltä, olen perehtynyt myös tutkimuksiin, jossa käsitellään Suomessa asuvien

viro-suomi-kieliparin sekakielen käyttöä. Nämä tutkimukset auttavat aineistoni analyysissä hahmottamaan, onko kyseessä nimenomaan viro-suomi-sekakielimuoto vai onko kyseinen suomenkielinen ilmaisu tuotettu pelitilanteesta johtuen, jolloin kyseessä on koodinvaihto.

Suomessa asuvien virolaisten viron ja suomen kielen käyttöä ovat tutkineet useaan otteeseen Maria Frick ja Sirje Hassinen. Sirje Hassinen on analysoinut omien kaksikielisten lastensa kielellistä kehitystä väitöskirjassaan *Simultaani kaksikielisyys. Läheiset sukukielet viro ja suomi rinnakkain* (2002) ja toisen viro-suomi-perheen lasten kielellistä kehitystä ja kahden kielen rinnakkaista käyttöä kirjassaan *Lapsesta kasvaa kaksikielinen* (2005). Viron ja suomen kielen rinnakkaista käyttöä vuorovaikutuksessa on tutkinut useaan otteeseen myös Maria Frick. Hän on tutkinut myös Virossa asuvien suomalaisten suomi-viro-sekakielen käyttöä ja kirjoittanut siitä väitöskirjan *Emergent Bilingual Constructions. Finnish-Estonian Codeswitching in Interaction* (2013).

Työssäni käytän jo aikaisemmin esiteltyä Praaklin väitöskirjatutkimusta (2009).

Tutkimuksia videopelien pelaajien vuorovaikutuksesta löysin eri kielillä niukasti. Etsin lähteitä sekä viroksi, suomeksi, venäjäksi että englanniksi. Löysin vain yhden englanninkielisen videopelin pelaajien vuorovaikutusta käsittelevän tutkimuksen, Astrid Ensslinin kirjan *The Language of Gaming* (2011). En löytänyt yhtään vironkielistä enkä venäjänkielistä tutkimusta aiheesta, mutta suomenkielisiä tutkimuksia löysin useammankin.

Suomalaisten videopelejä pelaavien nuorten vuorovaikutuksen tutkimuksien tavoitteena on ollut ennen kaikkea selvittää se, miten pelaajat oppivat pelaamisen aikana vierasta kieltä. Esimerkiksi Jyväskylän yliopiston hankkeen (2008) *Englantia Suomessa (English Voices in Finnish Society)* tavoitteena oli tutkia sitä, millä tavoin ja missä kontekstissa englannin kieli asettuu osaksi suomalaisten elämää ja arkea. (Arja Piirainen-Marsh & Liisa Tainio 2011.) Yhtenä kiinnostuksen kohteena on ollut se, miten englantia käytetään sekä perinteisessä mediassa, sosiaalisessa mediassa että digitaalisen pelaamisen konteksteissa (Piirainen-Marsh & Tainio 2011). Sekä nuoret että aikuiset pitävät mediaa englannin kielen oppimisen kannalta tärkeänä ja nimenomaan nuorten englannin kielen taitojen kehittymisen syynä pidetään englanninkielisten pelien pelaamista ja sosiaalista mediaa (Piirainen-Marsh & Tainio 2011).

Videopelien pelaajien vuorovaikutusta ovat moneen otteeseen tutkineet Arja Piirainen-Marsh ja Liisa Tainio. Piirainen-Marsh ja Tainio käsittelevät artikkelissaan *Vuorovaikutuksen tilat ja keinot videopelin pelaamistilanteessa* (2011) yhteensä kymmenen 11–

13-vuotiaan pojan vuorovaikutusta englanniksi sovitettujen, alun perin japanilaisten seikkailuroolivideopelien Final Fantasy 9 ja 10 pelaamisen aikana. He tarkastelevat videopelin pelaamista multimodaalisena, teknologiavälitteisenä toimintana ja vuorovaikutusympäristönä, joka tarjoaa pelaajille erilaisia mahdollisuuksia tulkita pelin merkityksiä. (Piirainen-Marsh & Tainio 2011: 178). Omassa tutkimuksessaan he ovat hyödyntäneet aikaisempia oppimisympäristöä käsitteleviä tutkimuksia.

Tutkijoiden mukaan pelaajat ovat pelatessaan vuorovaikutuksessa kahdella tasolla: he ovat vuorovaikutuksessa sekä toisten pelaajien kanssa että pelimaailman kanssa ja vuorovaikutus siirtyy hetkessä ja toistuvasti pelitilanteen aikana edestakaisin toisten pelaajien ja pelin välillä. Artikkelin tavoitteena on kuvata niitä keinoja, joilla pelaajat suuntautuvat niihin eri vuorovaikutuksen tasoihin, jotka ovat joko samanaikaisia tai eriaikaisia. Samalla analyysissä pyritään tunnistamaan pelaajien erilaisia kielellisiä ja ei-kielellisiä osallistumistapoja, joiden varaan pelaaminen rakentuu. (Piirainen-Marsh & Tainio 2011: 179.)

Artikkelissa *Jäljittely vuorovaikutuksen keinona oppia toista kieltä videopelitalanteissa* (2007) Piirainen-Marsh ja Tainio analysoivat toisen kielen oppimisen näkökulmasta teini-ikäisten poikien kielenkäyttöä videopelin Final Fantasy X pelaamisen aikana. Tutkijat analysoivat sitä, millaisia pelihahmojen vuoroja pelaajat jälittelevät, miten pelaajat ilmaisevat jäljittelyn avulla asennoitumista pelin tapahtumiin ja kielenkäyttöön ja miten pelaajat rakentavat jäljittelyn avulla pelaamistapahtuman sosiaalista vuorovaikutusta ja yhteistä kokemusta. Tutkijoiden mukaan jäljittely toimii tilanteessa myös keinona osoittaa kielellistä asiantuntijuutta ja omaksua pelin kieltä eli englantia (Piirainen-Marsh & Tainio 2007).

Artikkelissa *Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitalanteissa* Piirainen-Marsh tarkastelee kahdesta neljään 10–14-vuotiaan englanninkielistä rooli- ja toimintapelejä pelaavan suomalaisen pojan vuorovaikutusta videopelien pelaamisen aikana. Pojat pelaavat videopelin Final Fantasy -sarjan osia 9 ja 10 sekä Halo-nimistä toimintapeliä.

Piirainen-Marshin tutkimuksen tavoitteena on keskusteluanalyysin menetelmin ja sosiolingvistisen koodinvaihdotutkimuksen avulla selvittää, miten koodinvaihto kytkeytyy pelin tapahtumiin, millaiseen toimintaan sillä reagoidaan ja miten se ilmaisee pelaajien suuntautumista meneillään olevaan tilanteeseen, eli toisin sanoen, miten se toimii *kontekstivihjeenä*, joka ohjaa pelaajien tulkintoja ja toimintaa (Piirainen-Marsh 2008: 139). Piirainen-Marsh ottaa analyysissä huomioon myös pelaajien ei-kielelliset vuorovaikutuskeinot, koska hänen mukaansa kielellisten valintojen ja koodinvaihdon merkityksiä

ei voi tunnistaa ilman jatkuvasti muuntuvien *osallistumiskehikkojen* ja erilaisten semiootisten resurssien analysointia (Piirainen-Marsh 2008: 142).

Osallistumiskehikko puolestaan on keskusteluanalyysiin liittyvä termi, jonka avulla tarkastellaan vuorovaikutustilanteeseen osallistujan suhdetta meneillä olevaan tilanteeseen. Käsittelen käsitettä perusteellisemmin seuraavassa luvussa.

Hyödynnän lähes kaikkia näitä tutkimuksia aineistoni analyysissa. Tutkimuksia pelaajien vuorovaikutuksesta videopelien pelaamisen aikana pystyn hyödyntämään sekä viro-englanti-kieliparin analysoinnissa että apuna koodinvaihdon funktion selvittämisessä pelitilanteessa. Pystyn myös näihin tutkimuksiin tukeutuen vertaamaan sitä, miten muita kieliä pelaamisen aikana käytetään ja mikä funktio niillä on. Piirainen-Marshin ja Tainion tutkimusta *Jäljittely vuorovaikutuksena keinona oppia toista kieltä videopelitalanteissa* hyödynnän aineistossani esiintyvien toistojen ja toiston kaltaisten vieraskielisten ilmausten analysoinnissa. Lehtosen tutkimuksia hyödynnän uskontoon liittyvän aineksen analyysissa.

3.2 Keskusteluanalyysi

Alaluvuissa 3.2 ja 3.3 kerron tutkimukseni menetelmistä ja käsitteistä sekä esitelen lyhyesti keskusteluanalyysia ja koodinvaihtoa.

Keskusteluanalyysi on laadullinen tutkimusmenetelmä ja siinä analysoidaan yksityiskohtaisesti kahden tai useamman ihmisen välistä keskustelua ja vuorovaikutusta. Keskusteluanalyysin tavoitteena on kuvata ja selittää järjestynyttä toimintaa vuorovaikutuksessa. Keskusteluanalyysin tutkimuskohteena on autenttinen aineisto eli keskusteluanalyysissa tutkitaan ääni- tai videonauhalle talennettuja keskusteluja. Analysointia varten keskustelut litteroidaan. Keskusteluanalyysi on luonteeltaan vahvasti empiiristä ja induktiivista. (Kuruhila 2000: 359–360; Hakulinen 1997.)

Etnometodologisen keskusteluanalyysin juuret ovat syntyneet 1960-luvun Yhdysvalloissa, Los Angelesissa nauhoitettujen neuvontapuhelimen keskustelujen pohjalta. Etnometodologian käsite syntyi Harold Garfinkelin ideoiden pohjalta. Hänen oppilaansa Harvey Sacks kehitti Garfinkelin ideoita edelleen. Sacks ryhtyi kartottamaan keskustelussa vallitsevia lainalaisuuksia ja keskustelun järjestystä Garfinkelin etnometodologisen teorian pohjalta (Kuruhila 2000: 359). Sacksin Kaliforniassa vuosina 1964–1972 pitämiä

luentoja pidetään keskusteluanalyysin kulmakivenä (Hakulinen 1997: 13; Lappalainen 2004: 18).

Sacksin luoman keskusteluanalyysin keskeisiä periaatteita on se, että vuorovaikutus on yksityiskohtia myöten järjestynyttä toimintaa ja merkitykset rakentuvat osallistujien yhteistyönä (Hakulinen 1997: 13; Lappalainen 2004: 18). Jäsentyneisyys keskustelussa syntyy siitä, että keskustelut ovat sarja erilaisia toimintoja, joita ihmiset puhunnoksillaan rakentavat ja joihin he orientoituvat (Kurahila 2000: 359).

John Heritage (1989) mukaan keskusteluanalyttisen tutkimuksen taustalla on neljä pääperiaatetta:

1. Vuorovaikutus on rakenteellisesti jäsentyntä. Keskusteluanalyttisissä tutkimuksissa on määritelty vuorottelujäsennys, sekvenssijäsennys ja korjausjäsenys.
2. Keskustelun vuorot ovat sekä kontekstin muokkaamia että kontekstia luovia.
3. Mitään keskustelun elementtejä ei voi pitää merkityksettöminä.
4. Tutkimuksessa käytetään autenttisia aineistoja.

Keskustelu rakentuu puhujien *vuoroista*. Vuoro on keskustelun perusyksikkö. Se on yhden puhujan puhunnos ja se voi koostua vaikka yhdestä sanasta tai useammasta *lausumasta*. Vuorot muodostavat laajempia kokonaisuuksia eli *sekvenssejä*. Sekvenssirakenteella tarkoitetaan sitä, miten peräkkäiset puhetoiminnot liittyvät toisiinsa ja millaisia jatkoksia näistä kytköksistä syntyy. (Kurahila 2000: 360–361.) Vuorovaikutuksen kytkökset ovat joko löyhempiä tai tiiviimpiä. Yksi kiteytyneimmistä rakenteista on *vieruspari*. Vieruspari on kahden eri puhujan muodostama pari, jossa ensimmäinen osa eli vuoron etujäsen vaatii tietynlaisen jälkijäsenen (esim. kysymys – vastaus, tervehdys – vastatervehdys).

Yksi keskustelun rakenteeseen vaikuttava tekijä on *korjausjäsenys*. Korjauksen avulla keskustelijoilla on mahdollisuus päivittää tulkintoja toistensa lausumista ja tarkistaa ymmärtämistään joko suoraan korjaamalla jotakin edellisen puhujan vuorosta tai tuottamalla korjausaloitteen esim. toistolla tai kysymyssanalla. Puhujat korjaavat keskustelussa virheitä, mutta myös mikä tahansa lausuma voidaan nostaa korjauksella neuvottelun kohteeksi. (Kurahila 2000: 362; ks. myös Sorjonen 1997.)

Heritage mukaan keskusteluanalyysissa on vuorottelujäsennyksen, sekvenssijäsennyksen ja korjausjäsenyksen lisäksi keskeistä vuorojen ja kontekstin dynaaminen suhde. Kontekstina pidetään keskusteluanalyysissa sekä vuoroa ympäröivää mikrokontekstia eli vuoroa edeltäviä ja seuraavia puhunnoksia, taukoja ja nonverbaaleja merkkejä

että sitä laajempaa kehystä, jossa toiminta tapahtuu (esimerkiksi tilanne ja paikka). Vuorot ovat kehyksessä ja tämä kehys on dynaaminen ja keskustelun myötä muokkautuva. Vuorojen tulkinta riippuu edellisistä vuoroista, sillä edeltävät vuorot muokkaavat seuraavien tulkintaa.

Heritageen mukaan keskusteluanalyysin peruslähtökohta on nimenomaan autenttisen aineiston nauhoittaminen ja kaikkien aineiston piirteiden huomioon ottaminen, koska kaikki vuorovaikutuksen piirteet ovat merkityksellisiä. Litterointiin kirjataan myös kielipin ulkopuolella olevat paralingvistiset piirteet, esimerkiksi tauot, naurahdukset ja huokaukset. (Kuhila 2000: 361–364.)

Paralingvistiset piirteet, joita puhujat kielellisen ilmaisun lisäksi käyttävät, jaetaan kahteen tyyppiin: paraverbaalisiin ja ekstraverbaalisiin. Para-piirteet ovat äänellä tuotettuja (esimerkiksi painottava tai nopeutettu puhe, naiseva ääni, naurahdukset, nauru ja äänekorkeuden vaihtelut), ekstra-piirteet ovat keholla tuotettuja (esim. ilmeet, eleet, katseet ja liikkeet). (Haakana 2001: 72.) Eleitä on monentyyppisiä (esim. vakiomerkityksellisiä embleemejä, deiktisiä eleitä, kuvittavia eleitä, puhetta rytmittäviä ja painottavia sekä vuorovaikutuksellisia eleitä, esim. puheenvuoroon ottamiseen ja antamiseen liittyviä) ja ele voi toimia omana kokonaisena vuoronaan, esim. nyökkäys tai pään pudistus (Haakana 2001: 80). Harvey Sacks korosti luennoillaan naurua vuorovaikutuksessa merkittävänä ja jäsentyneenä toimintana (Haakana 2001: 70; Sacks 1992a, 1992b).

Vuorovaikutuksessa kielelliset ja ei-kielelliset keinot toimivat siis yhdessä: ne muodostavat keinojen valikon, jota puhujat hyödyntävät (Haakana 2001: 71). Kielellinen sekä ei-kielellinen viestintä antavat kontekstivihjeitä (Kalliokoski 2009: 13; ks. Haakana 2001: 74). Kontekstivihjeet puolestaan viittaavat kontekstin muutokseen. Molemmat vuorovaikutuskeinot ovat siis aineistoni tulkinnan kannalta erottamattoman oleelliset. Myös tauoilla on vuorovaikutuksessa paljon merkitystä. Pelaajien vuorovaikutuksessa esiintyy yleensä taukoja enemmän silloin kun pelitilanne on tiukka ja pelaajien huomio on keskittynyt peliin. Taukojen perusteella näen myös, onko koodinvaihtotilanteessa pelaajan huomio keskittynyt pelitilanteeseen. Oman aineistoni litteroitujen esimerkkien tulkinnassa huomion pelaajien vuorovaikutuksessa kaikkia yksittäisiä sekä kielellisiä että ei-kielellisiä seikkoja ja mainitsen analyysissä ne ei-kielelliset seikat, jotka koen oleellisiksi kyseisen esimerkin koodinvaihtotilanteessa.

Kielitieteessä puhetilannetta on kuvattu tavalla, joka pelkistää sen kahden osallistujan väliseksi, muusta maailmasta irralliseksi tapahtumaksi, jossa toinen osallistujista keskittyy puhumiseen ja toinen kuuntelemiseen. Kielenkäyttö on nähty kahdenkeskisenä,

informaation välittämiseen keskittyvänä ja puhujan yksin säätelemänä toimintana. (Seppänen 1997: 157.) Ervin Goffman kritisoi tätä ajattelumallia. Hänen mukaansa puhetilanne on monimutkaisempi: puhetilanne voi koostua useasta osallistujasta, jotka tekevät samalla muutakin kuin puhuvat ja joista jotkut voivat olla keskittyneempiä puhumiseen ja kuuntelemiseen kuin toiset. (Seppänen 1997: 157.) Puhuja voi puhuessaan olla monessa roolissa yhden vuoron aikana. Goffman ehdotti käyttöön kahta uutta käsitettä: puhujan tilalle käsitettä *esittämismuotti* (*production format*) ja kuulijan tilalle käsitettä *osallistumiskehikko* (*participation framework*) (Seppänen 1997: 157). Goffmanin mukaan esittämismuotti jakautui kolmeksi: *esittäjä* (*animator*), *tekijä* (*author*) ja *toimeksiantaja* (*principal*) (Goffman 1981: 144–146; Rahtu 2006: 161).

Esittäjä käsiteellä viitataan siihen keskustelun osallistajaan, joka tuottaa lausuman äänneen. Äänessäolija voi ilmaista joko omia ajatuksiaan tai lainata jonkun toisen ilmauksia ja sanamuotoja. Jos äänessäolija ilmaisee omin sanoin omia ajatuksiaan, hän on samalla myös *auktori* eli *tekijä*. *Toimeksiantajana* on se, jonka ajatuksia ja arvoja puhe ilmaisee, jonka asemaa lausutut sanat tukevat ja joka on sitoutunut siihen, mitä ilmaistaan. (Seppänen 1997: 157–158.) Usein nämä kolme ovat yksi ja sama henkilö. Kuulijan tilalla puhetilanteessa Goffman siis näki *osallistumiskehikon*: vaihtelevan joukon osallistujia, joiden suhde siihen, mitä sanotaan, saattaa olla hyvin erilainen. Kuulijat voivat olla enemmän tai vähemmän kiinteästi sidoksissa keskusteluun. Kuuntelijat voivat myös olla joko keskustelevalle joukolle jäseniä tai keskustelua sattumalta kuuntelevia ulkopuolisia.

Goffman tarkoitti *osallistumiskehikolla* juuri kuulijapuolen moninaisuutta, mutta myöhemmin *osallistumiskehikolla* on alettu keskusteluanalyysissä tarkoittaa kaikkien läsnäolijoiden joukkoa, johon kuuluu myös puhuja. *Osallistumiskehikko* on jatkuvassa liikkeessä ja vaihtelee vuorovaikutukseen osallistuvien roolien mukaan. Goffmann kutsui näitä roolien muutoksia, eli puhujan suhtautumisen tai näkökulman muuttumista, vuorovaikutuksen aikana *asennonvaihtoiksi* (*change of footing*). (Seppänen 1997: 159; Kallio-koski 2009: 13.)

Keskusteluanalyttikkojen mukaan kaikki osallistajat luovat keskustelukontekstin. Puheen muotoiluun vaikuttavat sekä *äänessäolija* eli *puhuja* (*current speaker*) että se, kenelle puhe on suunnattu eli *vastaanottaja* (*recipients*). Jokaisella läsnäolijalla on oma osallistujaroolinsa. Äänessäolija ottaa huomioon vastaanottajat ja vastaanottajat antavat palautetta esimerkiksi elein, katsein ja nauruin. Puhetilanteen osallistujien erilainen asema suhteessa puheeseen asettaa heidät osallistujaroolien lisäksi myös tiettyihin *dis-*

kurssi-identiteetteihin riippuen siitä, miltä pohjalta kukin voi osallistua kyseiseen puhe-aiheeseen: onko asiasta oma kokemus, samankaltaiset kokemukset vai yleinen kulttuuri-nen tieto tai ei lainkaan tietoa, jolloin vastaaja saa lähempiä tietoja esim. tekemällä kysymyksiä. (Seppänen 1997: 156; 160–161.)

3.3 Koodinvaihto

Koodinvaihdoksi määritellään vuorovaikutustilanne, jossa puhuja käyttää kahta tai useampaa kieltä yhden lausuman aikana tai koko keskustelun aikana. Puhuja luopuu jostain syystä käyttämästä kieltä A ja vaihtaa A-kielen B-kieleen (Gardner-Chloros 1991; Auer 1998; Verschik 2004a; Praakli 2009: 26). Magdolna Kovács on tutkinut moneen otteeseen englanninkielistä koodinvaihtoa Australian suomalaisten puheessa (2001, 2004, 2009). Hän on tutkinut mm. sitä, millaisia vaikutuksia koodinvaihdolla voi olla kieliopillisten rakenteiden muutoksessa sekä kielenvaihdon prosessissa. Hän tutkii koodinvaihdon ja kieliopillisten rakenteiden välistä yhteyttä ja käyttää tutkimuksissaan termiä koodinvaihto yläkäsitteenä, jonka alle lajittelee koodinvaihtoilmiöiden erilaisia ilmenemismuotoja: *lauseiden välinen koodinvaihto (intersentential switch)*, *lauseensisäinen koodinvaihto (intrasentential switch)* sekä *lauseenulkoiseen koodinvaihtoon (extrasentential switch)*, missä tapauksessa esimerkiksi ensimmäinen lause puhujan puhevuorossa on esimerkiksi suomeksi ja toinen lause samassa puhevuorossa englanniksi (Kovacs 2001: 62–63, Kovacs 2009: 24, 27; Praakli 2009: 26).

Els Oksaar, joka on tutkinut monikielisyyttä ja monikulttuurisuutta, käyttää termiä koodinvaihto yläkäsitteenä kaikenlaisille kaksikielisen puheen ilmentymille (1998: 76–77). Oksaaren mukaan kahden tai useamman kielen vuorotteisen käytön lisäksi koodinvaihto voi tarkoittaa myös integroituja tai integroimattomia morfosemanttisia siirtoja, käännöslainoja ja käännösmuodostelmia (Praakli 2009: 26).

Monitulkintainen on myös termi *code alternation* (koodin vaihtelu). Peter Auerin (1995: 116) mukaan tämä on yleinen termi tai yläkäsite, jonka alle kuuluvat mm. *code switching* (koodinvaihto) sekä *transfer* (transfer). Michael Clynei tutkimuksessa (2003) tarkoittaa *language alternation* (koodinvaihto) kahden kielen vuorottaista käyttöä joko lauseen sisällä tai lauseiden välissä (puhuja siirtyy lauseen aikana kieleltä A kieleen B ja molemmissa kielissä toimii kyseisen kielen kieliopillinen järjestelmä ja tällöin kumman-kaan kielen kielioppi ei vaikuta toisen kielen kielioppiin). Sarah Thomasoni mukaan

(Thomason 1997, 2001) termi *code alternation* on yhteydessä kielikontakteihin liittyvään mekanismiin, jolloin kielen puhuja ei vaihda kieltä yhden ja saman keskustelun aikana, vaan vierasta kieltä käytetään eri yhteyksissä ja vuorovaikutuksessa eri ihmisten kanssa.

Englanninkielisessä kirjallisuudessa samantyyppistä, monimerkityksellistä ilmiötä - *koodien/kielten vuorottelua* (*code-/language alternation*) on lisäksi kuvattu muilla erilaisilla käsitteillä: *code-mixing* tai *mixing*, *code-blending* (koodinsekoitus), *code-change* (koodinmuutos), *code-copying* (koodin kopiointi), *code-switching* (koodinvaihto), *mixed language variety*, *interference*, *transfer*, *transferens*, *nonce borrowing* ja *insertion* (Kovács 2009: 24; Praakli 2009: 28, 34–35). Termi *mixed language variety* on yläkäsite jonka alakäsitteinä ovat *code switching* ja *code-mixing*. Termiä *interference* käytetään tutkimuksissa monessa merkityksessä. Se toimii yläkäsitteenä ja se on kehittynyt Uriel Weinreihin termistä *interferents* (1953). *Interferents* tarkoittaa Weinreihin tutkimuksessa kaksikielisen puhujan molemmassa kielessä ilmeneviä kielellisiä poikkeuksia (Praakli 2009: 24–25).

Myskenin (2007) mukaan on olemassa yhteensä 18 erilaista koodien sekoituksen lajia: runsas lainaaminen, slangimuodosteet, lauseensisäinen koodinsekoitus (*insertional code-mixing*), lauseiden välinen (*alternational*) koodinsekoitus, diskurssipartikkeleita koskeva koodinvaihto sekä kielimuodot, joissa hyödynnetään kahden tai useamman kielen sanastoa ja kielioppia sekä diaglossia, pidginit ja kreoolit.

Kielikontakteja ja kahden kielen käyttöä on tutkittu systemaattisesti vuodesta 1950, sen jälkeen, kun ilmestyivät Uriel Weinreichin *Languages in Contact* (1953) ja Einar Haugenin *The Norwegian Language in America* (1953) kielikontaktilingvistiikan klassikkokirjat. Vielä 2000-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä monikielisen tutkimuksen suuntaukset jaettiin kolmeen ryhmään: *Syntaktis-kieliopillinen tutkimussuunta*, *pragmaattis-konversationaalinen tutkimussuunta* ja *sosiolingvistinen tutkimussuunta*. Nykypäivänä monikielisen tutkimuksen suuntauksia on enemmän, mutta en esitele niitä tässä tutkimuksessa. Kerron lyhyesti näistä kolmesta tutkimuksesta, sillä juuri näistä nousee esille funktionaalinen koodinvaihto.

Syntaktis-kieliopillinen linja tutkii lauseen sisäisiä siirtoja (*code-switching*) eli esimerkiksi koodinvaihdon rakennetta, koodinvaihdon sijaintia lauseessa, koodinvaihdon jatkautumista suhteessa eri sanaluokkiin ja lauseenjäseniin, koodinvaihtoelementtien fonologista, morfologista ja syntaktista integraatiota vuorovaikutuksen pääkieleen sekä koodinvaihdon ja lainauksien erottelua.

Sosiolingvistisen suuntauksen pääpaino on sekä kaksikielisen kielenkäytön että sosiolingvistisen toiminnan analyysissa, ja se yhdistää kaksikielisen kielenkäytön auktoriteetin, identiteettin ja valtasuhteiden ilmaisemiseen. (Praakli 2009: 23.)

Pragmaattis-konversationaalisen tutkimussuuntauksen mukaan koodinvaihto on vuorovakutusilmiö. Pragmaattinen suuntaus analysoi sitä, mikä funktio kaksikielisellä vuorovaikutuksella on. Pragmaattisen suuntauksen perustajana oli John Gumperz (1982) ja kyseistä suuntausta on kehittänyt eteenpäin Peter Auer (1984, 1995, 1998, 2000). Auer näkee koodinvaihdon keskustelutapahtumana (*conversational event*), joka saa erilaisia vaikutteita keskusteluun liittyvistä tekijöistä. Auerin mukaan kaksikieliset puhujat kommunikoivat mieluummin yhdellä kielellä, kunnes joutuvat tiettyjen tekijöiden pakottamina käyttämään toista kieltä. Auerin mukaan koodinvaihto täytyy nähdä ennen kaikkea keskustelun yhteydessä toteutettavana konversationaalisena toimintana (*conversational activity*). (Auer 1995: 117–118, 1998: 3–4; Praakli 2009: 22–23.) Hyödynnän tutkimukseni analyysissa pragmaattisen tutkimussuuntauksen teorioita.

Keskustelun koodinvaihtoa pidetään vuorovaikutuksessa yhtenä ilmausten tulkin-
taa ohjaavana kielenkäytön kontekstualisoinnin keinona (Kalliokoski 2009: 13; Gumperz 1982; Auer 1992, 1998). Kontekstivihjeenä toimiva koodinvaihto edistää vuorovaikutusta ja jäsentää diskurssin rakennetta ja koodinvaihto osoittaa mm. puhetoiminnan tai aiheen muutosta (Kalliokoski 2009: 13; Gumperz 1982; Lappalainen 2004). Puhuja voi aktivoida koodinvaihdolla uuden kontekstin käyttämällä uutta kieltä tai tyyliä, ja asettua näin uuteen sosiaaliseen rooliin tai uudenlaiseen identiteettiin (Kalliokoski 2009: 13; Myers-Scotton 1993; Woolard 1988). Koodinvaihdolla voi olla myös ideologinen merkitys: tietyissä konteksteissa eri kielimuodoilla voidaan ilmaista myös erilaisia arvoja ja yhteiskunnallisia rajoituksia sekä oikeuksia (Kalliokoski 2009: 13; Hill & Hill 1986).

Blomin ja Gumperzin (1986 [1972]: 424–426; Gumperz 1982: 60) mukaan on olemassa kaksi koodinvaihdon tyyppiä – tilanteinen ja metaforinen koodinvaihto. Tilanteista koodinvaihtoa nimitetään myös diglossiaksi, mikä tarkoittaa sitä, että kielimuoto on eriytynyt kontekstin, puheenaiheen tai puhekumppanin mukaan (Kalliokoski 2009: 12; Lappalainen 2004: 51). Metaforisella koodinvaihdolla puolestaan viitataan koodinvaihdon diskurssi- ja vuorovaikutusfunktioihin. Metaforisen koodinvaihdon avulla osoitetaan esimerkiksi referointia sekä erotetaan personaalista tai objektiivista näkökulmaa. Koodinvaihto ei siis välttämättä ole aina ulkoisten tekijöiden laukaisemaa, vaan koodinvaihdon

avulla puhuja myös muokkaa kontekstia. Myös Auer on erottanut kaksi koodinvaihdontyyppiä – vastaanottajaan suuntautuvan (*participant-related vrt tilanteinen*) ja diskurssia muokkaavan (*discourse-related vrt metaforinen*). (Lappalainen 2004: 51.)

Metaforisessa koodinvaihdossa on kielen vaihtelulle etsittävä kontekstualisointi eli metaforinen tulkinta kontekstista (Kalliokoski 2009:12–13; Lappalainen 2004:51). Kontekstualisoinnilla tarkoitetaan puhujan antamaa kielellistä tai ei-kielellistä vihjetä siitä, missä kontekstissa lausuma on tulkittava. Kontekstivihjeellä osoitetaan kontekstin muu-
tosta. Kontekstivihjeitä esitetään vuorovaikutuksessa myös nonverbaalisesti esimerkiksi intonaation, puhenopeuden, äänensävyn tai äänenvoimakkuuden muutoksien, painotusten, eleiden, naurun ja diskurssipartikkeleiden avulla (Lappalainen 2004: 51, ks. myös alaluku 3.2, s.19). Gumperz pitää nimenomaan metaforista koodinvaihtoa yhtenä kontekstualisoinnin keinoista (Lappalainen 2004:51; Kalliokoski 2009:13).

Koodinvaihdolla voi olla myös affektaatiomerkitys. Kalliokosken mukaan affektaatiomerkitys liittyy yleensä nimenomaan metaforiseen koodinvaihtoon: kun kyseessä on puhujille affektiivinen aihe, valitaan keskusteluun Kalliokosken havaintojen mukaan koodi, jolla kommunikaatio onnistuu helpoten. Kalliokosken mukaan koodinvaihdossa saattavat muodostua myös me- ja he-koodit, joilla ilmennetään vierautta tai omuutta kielenkäytöstä. Toiseen koodiin tai koodivalintaan liittyy silloin jonkinlainen sosiaalinen tai tunnetason side, jota ilmennetään koodinvalinnalla. (Suominen 2014: 24; Kalliokoski 1995: 15–17.)

Mainittujen lisäksi on olemassa myös ns. *tunnusmerkitön koodinvaihto* (esim. Myers-Scotton 1993). Siinä kielten vaihtelu on jatkuvaa eikä tulkintaa yksittäiselle koodinvaihdolle välttämättä löydy. Auer on kuvannut kielen vaihtelua jatkumona. Jatkumon toisessa päässä on koodinvaihto ja toisessa päässä kahden eri aineksesta koostuva fuusio-kielimuoto, joista eri kielten elementtejä ei pysty enää erottamaan. (Kalliokoski 2009: 15.)

Koodinvaihdolla tarkoitetaan yleensä kahden kielen rinnakkaista käyttöä samassa keskustelussa, mutta koodinvaihtona voidaan pitää myös saman kielen eri varieteetteja (esimerkiksi tyylittelyn keinona helsingin puhekielen ja murteen käyttö samassa vuorovaikutuksessa tai vaihtelua normitetun yleiskielen ja pääkaupungiseudun puhekielen välillä (Lappalainen 2009: 123) sekä myös prosodisia tyylejä vuorovaikutuksessa, esimerkiksi sävelkulkua ja intonaatiota (Lappalainen 2004: 50; Lappalainen 2009: 123).

Tutkittaessa kielellistä koodinvaihtoa pyritään erottelemaan koodinvaihto ja lainat. Keskustelutilanteeseen lainatut sanat voivat olla sekä *tilapäislainoja* että *vakiintuneita*

lainoja. Tilapäislainojen ja koodinvaihdon erottamisessa turvaudutaan yleensä frekvenssilaskuihin ja fonologisiin periaatteisiin (Kovács 2009: 24). Frekvenssiperiaatteen mukaan kaksikielisessä puheessa monta kertaa toistuvaa toisen kielen sanaa tai ilmausta pidetään lainana. Fonologisten periaatteiden mukaan, jos vieraskielinen sana on mukautettu puhujan äidinkielen fonologiaan, sitä pidetään lainana, mutta jos vieraskielinen sana on äänetty alkuperäisen sanan fonologian mukaan tai ainakin lähellä tätä ääntämystapaa, sitä pidetään koodinvaihtoa. (Kovács 2009: 24–25.)

Omassa analyysissäni kaikilla kielillä pelaajien vuorovaikutuksessa on erilainen tehtävä enkä pysty välttämättä vieraskielistä ilmaisua tutkiessani hyödyntämään kumpakaan lainan tai koodinvaihdon erottelemisen periaatetta. Erityisen haastavaa saattaa olla suomen ja vironkielisten ilmausten erottelemisen kyseisten periaatteiden mukaan, koska viro ja suomi ovat läheisiä sukukieliä ja nämä kielet ovat sekä syntaktisesti että fonologisesti hyvin samankaltaiset (ks. Kovács 2009: 25).

Lähden analysoimaan vieraskielisiä ilmauksia ensisijaisesti pelitilanteen kannalta ja katsomaan millainen yhteys kullakin vieraskielisellä ilmauksella pelaajien vuorovaikutuksessa on pelihetkeen ja liittyykö ilmaus välittömästi pelitilanteeseen. Tarkastelen, aiheuttaako pelihetki pelaajien vuorovaikutuksessa vieraskielisen ilmauksen ja mikä tehtävä ilmauksella on. Funktionaalisen koodinvaihtotutkimuksen mukaan koodinvaihto saa aikaiseksi aina jonkinlaisen muutoksen tai siirtymän. Se, onko vieraskielinen ilmaus koodinvaihtoa vai ei, selviää nimenomaan tutkimalla, mikä yhteys vieraskielisellä ilmauksella on pelitilanteeseen, tapahtuuko pelitilanteessa samaan aikaan jokin muutos tai siirtymä, tai muuttuuko esimerkiksi pelaajan osallistumiskehikko ja samalla pelaajan asenne suhteessa peliin tai toiseen pelaajaan.

4. MONIKIELISET VUOROVAIKUTUSILMIÖT VIDEOPELIEN PELAAMISEN AIKANA

Luvussa 4 esittelen pelaajien vuorovaikutuksessa videopelien pelaamisen aikana esille nousseita vieraskielisiä ilmiöitä ja niiden tehtäviä. Analysoin neljää ilmiötä: vieraskieliset direktiivit ja niiden funktiot pelitilanteen näkökulmasta (alaluku 4.1), alun perin arabiankielisen rukousformulan *bismillah* ja turkinkielisen lauseen yhteys pelitilanteeseen (alaluku 4.2), vieraskielisten toistojen ja vieraskielisten toiston kaltaisten ilmauksien ja jäljitelyn tehtävät pelaamisen aikana (4.3) sekä vieraskielistä kiroilua (4.4).

Ennen jokaista litteroitua esimerkkiä kuvaan lyhyesti, missä pelin vaiheessa informantini ovat ja pelaavatko he samassa joukkueessa vai vastakkaisissa joukkueissa, E:n koulukaveria vastaan, pelikonetta vastaan vai verkon välityksellä tuntematonta pelaajaa vastaan. Tämä tieto on tärkeä, koska se, pelaavatko pojat esimerkiksi toisiaan vastaan vai samassa joukkueessa vaikuttaa myös vuorovaikutuksen kulkuun. Kuvaan lyhyesti myös sitä, millaisessa ympäristössä ja tilanteessa he fyysisesti kyseisen esimerkin aikana viipyvät, koska vuorovaikutusta analysoitaessa on otettava huomioon myös pelaajien nonverbaalinen viestintä ja välillä nonverbaalista viestintää kuvattaessa on merkitystä myös tilalla, jossa viestintä tapahtuu.

Litteroiduissa esimerkeissä merkitsen lihavoiduin kirjaimin analysoitavan aineksen sekä kaksoissulkuihin pelaajien koodinvaihtotilanteeseen liittyvät tärkeimmät nonverbaaliset vuorovaikutuskeinot, joita pidän välttämättöminä pelitilanteen ja analyysin kannalta. Analyysin kannalta oleellisia ovat myös vuorovaikutuksessa esiintyvät tauot, jotka olen merkitsenyt sulkuihin. Olen merkinnyt näkyviin tauon keston sekunteina (5 sekuntia = 5.0).

4.1 Erikieliset direktiivit vuorovaikutusresurssina

Alaluvussa 4.1 tarkastelen pelaajien vuorovaikutuksessa *let's go* imperatiivimuotoa ja sen suomen- ja venäjänkielisiä vastineita. Aineistostani löytyy erilaisia direktiivejä, mutta tutkin nimenomaan tätä direktiivityyppiä, koska kyseistä muotoa löytyy aineistostani erikielisenä ja sillä on pelaamisen aikana monenlaisia funktioita, kuten osoitan esimerkkieni analyysseissa. *Let's go* -ilmausta vastaava direktiivi suomeksi on *menoksi*, ja venäjäksi samaa tarkoittavaa direktiivi on *davai*. *Davai*-sanaa käytetään kuitenkin monessa eri merkityksessä ja käsittelen kyseistä ilmausta alaluvussa 4.1.2.

Analyysiluvun aloitan analysoidessani *let's go* ja *menoks* direkttiivien eri tehtäviä ja sen jälkeen siirryn analysoimaan venäjänkielistä *davai*-ilmausta.

4.1.1. Neuvottelujakson vahvistaminen ja siirto direkttiivien *let's go* ja *(noh) menoks* avulla

Let's go -imperatiivia käytetään vuorovaikutuksessa pelin eri vaiheissa, sekä pelin asetusten säätämisen aikana että pelaamisen ollessa täydessä vauhdissa. Analysoin sitä, missä tilanteessa pelaamisen aikana *let's go* -muotoa käytetään ja mikä funktio kyseisellä imperatiivilla on pelitilanteen kannalta. Tarkastelen myös sitä, käyttävätkö pelaajat *let's go* -imperatiivia muunkielisenä samankaltaisissa pelitilanteissa samalla tavalla eli onko muunkielisillä direkttiivimuodoilla pelin kannalta samanlainen tehtävä.

Marsh-Piirainen (2008) on tutkinut suomi-englanti-koodinvaihtoa videopelitilanteessa ja englanninkielinen *let's go* -muoto saa hänen aineistossaan aina aikaiseksi siirtymän tilanteesta toiseen. Tutkin sitä, tapahtuuko myös minun aineistossani *let's go* -imperatiivimuodon jälkeen aina siirtyminen tilanteesta toiseen.

Ensimmäinen esimerkki on otettu tilanteesta, jossa pelaajat neuvottelevat pelin asetuksista ja säätävät niitä. Yksi peli on juuri päättynyt. R pitää pienen ruokatauon, mutta E on valmis aloittamaan seuraavan pelin asetusten säätämisen. Kun E on aloittanut pelin säätämisen, R:n ajatukset harhailevat vielä muualla. Pelaajat istuvat television edessä, E:llä on ohjain.

(1)

```
01E: Aah.hh ma ei fseivanud naliɸ
02R: fhe he hef
03E: fhe he [heɸ
04R: Mina] seivasin
05E: fhe he hef(2.0) °Let's go° Ma[tches city
06R: Loodan, et see katki] ei lähe pekkis kuule see läheb katki kohe
    ((R istuu E:n pienessä tuolissa ja E istuu nojatuolissa))
07E: O vahetame kohad ma ei taha et see läheb katki
    ((Pojat vaihtavat istumapaikkoja)) (--)
08E: Aa siin on ilusam
09R: Tee istu istu mis teed
10R: Näe niimoodi [he he ((E istuu pikkunojatuolissa ja R keinuttaa
    tuolia kyljeltä kyljelle))
11E: he he]
12R: Noh menoks
13E: he he
14 (2.0)
15R: Kelle vastu Schalke
16E: Schalke
```

E temppuilee tv-näytöllä pelihahmon kanssa pallolla, kunnes R on syönyt. Yhtäkkiä E sanoo, että hän *ei seivand* (englanninkielestä lainatun verbin *save*, jonka hän muokkaa viron puhenkielen perfektimuotoon *ei seivand*), mikä tarkoittaa sitä, että hän ei tallentanut edellistä peliä. Samalla E:n kasvot kääntyvät hetkeksi R:ää päin, hän asettaa kätensä suulle ja nauraa teennäisesti. R laittaa lautasen pois, ottaa ohjaimen matkien samalla E:n teennäistä naurua ja sanoo, että hän *seivasi* (R käyttää samaa englanninkielistä verbiä viron imperfekimuodossa).

R:n katse suuntautuu hetkeksi näyttöön ja sen jälkeen tuoliin, jolla hän istuu. E nojaa selkäänsä nojatuolin selkänojaa vasten ja sanoo samalla hiljaisemmalla äänellä lähes itsekseen *let's go* (rivi 05) sekä osoittaa oikealla kädellä kohti tv-näyttöä. Samaan aikaan kun E sanoo *let's go*, hän painaa ohjaimella pelin asetusten seuraavan valikon, josta he voivat valita kummalla puolella pelaavat. Näytölle ilmestyy seuraava taulukko. E on tois-
tamassa taulukkoon ilmestynyttä nimeä, mutta R keskeyttää hänet ja saa E:n kiinnittämään huomionsa pikkutuoliin, jolla hän istuu (rivi 06). Hän on huolestunut, kestäkö E:n pieni nojatuoli häntä ja ilmaisee sen ääneen. E kääntää heti päänsä R:ää päin ja hänen huomionsa siirtyy pelin asetuksista tuoliin, poikien katseet kohtaavat. He vaihtavat istumapaikkoja. Poikien huomio on vielä hetken kohdistunut pieneen tuoliin.

Hetken kuluttua R:n huomio keskittyy pelin asetuksiin. Samaan aikaan kun R:n huomio siirtyy vuorovaikutuksesta E:n kanssa peliin, hän tuottaa imperatiivimuodon *noh menoks* (rivi 14). *Noh*-sanan hän sanoo korostaen. Samaan aikaan kun R sanoo *noh menoks*, hän liikkuu ja etsii hetken mukavampaa asentoa (katse on suunnattuna televisiota päin), suoristaa selkäänsä ja kohottaa kulmakarvojaan. Hänen ylävartalonsa nojaa tuolilla eteenpäin kohti televisiota ja hänen jalkansa asettautuvat vahvasti lattiaan. Hänellä on ohjain ja hän painaa päättäväisesti pelin asetuksissa seuraavan taulukon. E:llä on ohjain, mutta hän laittaa sen maahan, koska hänen huomionsa on edelleen tuolissa, jolla hän istuu. Hän nojaa pienen nojatuolin kanssa taaksepäin, mutta hänen huomionsa keskittyy kuitenkin lähes heti pelin asetuksiin. R:lla on ohjain ja hän säätää pelin asetuksia ja E osallistuu pelin asetusten säätämiseen neuvottelemalla R:n kanssa joukkueiden pelajista ja valitsemalla niitä (rivi 16).

Vaikka myös suomalaiset voisivat sanoa vastaavissa tilanteissa *noh menoks*, oletan, että kyseessä on viro-suomi-sekakielen ilmaus. Vironkielistä *noh*-sanaa, jota R käyttää ennen suomenkielistä *menoks*-direktiivia käytetään EKKS:in (viron kieltä selittävä Eestin instituutin sähköinen sanakirja) mukaan ainakin seitsemässä eri merkityksissä. *Noh*-sanaa

käytetään joko lauseen edessä tai lauseen lopussa ja sen päätehtävänä tehtävänä on lisätä lauseeseen nimenomaan emotionaalista sävyä ja korostaa jotakin asennetta (www.eki.ee).

Praaklin (2009) mukaan *noh*-partikkelilla myös signaloidaan kielellistä kopiointia ja partikkeli voi olla lauseessa joko ennen kopiointia tai sen jälkeen. Vironkielisen *noh*-partikkelin sekä muiden vironkielisten multifunktionaalisten partikkeleiden *nigu* tai *nagu* (suomeksi *kuten*, *kuin*) perusfunktiona on auttaa puhujaa puhetekstiä kokoamalla siirtämään kielellisiä valintoja ja muokata vaikeuksia aiheuttanutta tekstiä. (Praakli 2009: 108–109; Hennoste 2000, 2001.) Hennosten mukaan *noh*-partikkelilla yhdessä intonaation kanssa ilmaistaan sitä, että puhuja on löytänyt sopivan ilmaisumuodon lauseen jatkamista varten, mutta *noh* voi toimia myös merkinä, jolla osoitetaan uudelleenmuotoilun alkua. Annan esimerkin Praaklin vironkielisestä väitöskirjasta (2009: 110) (haastattelija KP, informantti INF). Esimerkissä ei ole käytetty muita litteraattimerkkejä kuin taukoja. Keskustelun pääkielenä on viro.

KP: Aga töökeel on ikka soome keel?

INF: Soome keel, ikka soome keel. Ma mina olen käinud lasteaias töö
ja ja nüüdki olen **noh** töö! ma ei tea, kuidas seda nüüd (...) **töö-
kokeilu** eesti keeles on. Töö: (...) see ei ole tööharjutamine, vaid
kaks kuud.

Kyseisessä esimerkissä haastattelija kysyy haastateltavalta tämän työkielestä. Haastateltava vastaa viroksi ja jatkaa vuorovaikutusta etsien sopivaa vironkielistä vastinetta suomenkieliselle sanalle *työkokeilu*. Koodinkopioinnin alkua merkitsee fraasi *nüüdki olen* (suomeksi *nytkin olen*). Kyseinen fraasi on kaksikielinen homofoni eli toisin sanoin sekä tällä vironkielisellä että suomenkielisellä fraasilla on samankaltaisia foneettisia, kieliopillisia ja semanttisia elementtejä ja se helpottaa toiseen kieleen vaihtamista (*facilitation*) (Clyne 2003: 162–169; Praakli 2009: 110). Homofonia seuraa reformuloinnin alkua merkitsevä *noh*-partikkeli. Partikkelia seuraa hetkellinen tauko. Puhuja ilmaisee hetken päästä sopivan sanan etsimistä ja epäröintiä metalingvistisilla vironkielisillä kommentteilla *ma ei tea* (suom. *en tiedä*) ja *kuidas seda nüüd* (suom. *miten sitä nyt*). *Noh*-partikkeli saa aikaiseksi ketjureaktion, jossa esiintyy vuorotellen taukoja, keskustelua ja keskustelun katkaisua, mutta ne johtavat suomenkieliseen koodinvaihtoon, viro-suomi yhdyssanamuotoon *töökokeilu*. (Praakli 2009: 110–111.)

Minun aineistoni esimerkissä 1 R käyttää *noh*-partikkelia eri tavoin verrattuna Praaklin tutkimuksen esimerkkeihin. *Noh*-partikkelin avulla R siirtää huomion pelaajien

keskinäisesti vuorovaikutuksesta pelin asetusten säätämisen jatkamiseen eli hänen osallistumiskehikkonsa muuttuu ja samalla muuttuu hänen asenteensa suhteessa toiseen pelaajaan ja suhteessa peliin. *Noh*-partikkeliä seuraa suomenkielinen direktiivi *menoksi*, jolla R ilmaisee valmiuttaan jatkaa pelin asetusten säätämistä. Hän ilmaisee, että on valmis siirtymään seuraavaan vaiheeseen sekä kielellisesti, tuottamalla *noh*-partikkelin korostavalla ääneensävyllä, että nonverbaalisesti erilaisilla liikkeillä. Ilmaisun avulla hän myös vahvistaa pelin edellisen asetuksen ja jatkaa painamalla ohjaimelta tv-näytölle seuraavan taulukon siirtyen seuraavan asetuksen säätämiseen. Sekä Praakin että Hennosten teorioita pystyy soveltaamaan myös tähän esimerkkiin, *noh*-partikkeli toimii myös tässä esimerkissä kielellisten valintojen siirtona tilanteesta toiseen ja samalla merkinä, jolla osoitetaan kielellisen uudelleenmuotoilun alkua. *Noh*-partikkeli toimii siltana kahden eri kielisen ilmaisun välillä.

Monta toimintoa liittyy tässä vahvasti yhteen: *noh*-partikkelin ja direktiivin käyttö, nonverbaalinen viestintä ja siirtymiset vuorovaikutuksesta toisen pelaajan kanssa vuorovaikutukseen peliin kanssa sekä siirtyminen pelin asetuksissa seuraavaan asetustaulukoon. Vieraskielisten direktiivimuotojen avulla pelaajat vaihtavat diskurssi-identiteettejä ja siirtyvät tilanteesta toiseen. Siirtymiset eivät tapahdu pelaajilla samanaikaisesti.

Seuraavassa alaluvussa käsittelemme pelaajan englanninkielistä *let's go* -imperatiivimuotoa käyttöä ehdotuksen ilmaisemiseen.

4.1.2 *Let's go* -ehdotus pelaajien välisen vuorovaikutuksen resurssina

Seuraavassa esimerkissä veljekset säätävät pelin asetuksia. He aikovat pelata vastakkaisissa joukkueissa. R:n joukkue on valmiina, mutta E valitsee joukkueeseen vielä pelaajia.

Pojat ovat E:n huoneessa, R istuu sängyllä ja E makaa mahallaan ohjain kädessään. Edellinen peli on juuri loppunut. E ja R ovat pelanneet luultavasti kauan, koska ovat väsyneen näköisiä ja levottoman oloisia. He neuvottelevat E:n joukkueen pelaajista. Pelaajien vuorovaikutustilanteessa esiintyy sekä suomenkielistä että englanninkielistä koodinvaihtoa, mutta tässä osiossa analysoin ainoastaan imperatiivimuotoja ja niihin liittyviä nonverbaalisia vuorovaikutuskeinoja.

(2)

01R: Mida pekkis(.)Snaider ((R osoittaa sormella näyttöä))
 02E: Ja
 03R: Oled sa tosissas rai ((Katse E:tä päin))
 04R: Tuled sellega läbi kogu su joukkueest ve he he

05E: he he
 06R: fMul ei ole ka ühtegi kaheksakendf [he he
 07E: he he]
 08E: Kus on minu Burak
 09R: **Let's? gou nüüd noh**
 10E: Burak? hei Burak Buruma oota pro paneme ruttu siia (2.0)
 Kuhu peaks panema Broma
 11R: Ilmasi asemele
 12E: ?Äh
 13R: Ilmasi asemel
 14E: Inar
 15R: ILMASI asemel
 16E: Ilmas jah ((peli alkaa))

R:n joukkue on valmiina pelaamaan, mutta E valitsee vielä pelaajia joukkueeseen. R ehdottaa rivillä 09 *let's go* -imperatiivin avulla neuvottelujakson päättämistä ja pelaamisen aloittamista ja samalla siirtymistä seuraavaan vaiheeseen.

Kyseessä on ehdotus ja sen huomaa erityisesti R:n äänensävyystään. Hän venyttää *gou*-sanaa ja lausuu sanan korkeammalla sävelkorkeudella. Samaan aikaan kun hän tuottaa imperatiivimuodon, hän kallistaa päätään pikkaisen vasemmalle ja nostaa vähän vasenpuolista kättään, jossa on ohjain. Heti imperatiivin sanottua hänen ilmeensä on vähän tylsistyneen näköinen ja hän kohdistaa katseensa alas nurkkaan. Rivillä 09 R käyttää englanninkielisen koodinvaihdon lisäksi vironkielisiä sanoja *nüüd noh* (suom. *no aloitetaan nyt*). Sanat *nüüd* ja *noh* korostavat sitä, että R haluaa aloittaa pelaamisen heti. E valitsee joukkueensa pelaajia ja R näyttää olevansa hetkeksi turhautunut odottamaan. E jatkaa vielä hetken neuvottelua joukkueensa pelaajista R:n kanssa.

Siirtyminen seuraavaan vaiheeseen ei tapahdu heti *lets go* -ehdotuksen jälkeen, vaan neuvottelu jatkuu. Hetken päästä pelaaminen kuitenkin alkaa.

Kun verrataan esimerkkejä 1 ja 2 keskenään, nähdään, että esimerkeissä direktiivimuodoilla on vuorovaikutuksessa pelin kannalta erilainen tehtävä. Esimerkissä 1 *noh menoks* -direktiivillä ei ole ehdotuksenkaltaista merkitystä kuten esimerkissä 2 ilmauksella *let's go nüüd noh*. *Noh menoks* -ilmaisun avulla R siirtyy tilanteesta toiseen, R:n huomio siirtyy vuorovaikutuksesta toisen pelaajan kanssa peliin. Hän ilmaisee *noh*-partikkelin itsevarmasti sekä painaa ohjainta ja siirtyy seuraaviin pelin asetuksiin tuottaessaan ilmaisun *noh menoks*.

Esimerkissä 2 R ehdottaa *let's go nüüd noh* -ilmaisun avulla neuvottelujakson päättämistä ja siirtymistä seuraavaan vaiheeseen. *Lets go nüüd noh* toimii kahden pelaajan välisenä vuorovaikutusresurssina. *Noh*-partikkelin käyttö imperatiivin jälkeen lisää tässä

esimerkissä emotionaalista sävyä ja korostaa R:n asennetta. E kuitenkin jatkaa R:n ehdotuksen jälkeen vielä hetken joukkueensa säätämistä. Vaikka siirtyminen hetken päästä tapahtuu, koodinvaihto ei kuitenkaan liity välittömästi peliin.

Seuraavaksi analysoin *lets'go* -imperatiivin tyyppisten direktiivien käyttöä pelaamisen aikana. Käsittelen kahta esimerkkiä, jotka ovat peräisin samalta pelikerralta. Esimerkkeissä on käytetty sekä suomen- että venäjänkielistä direktiiviä. Käsittelen esimerkejä pelitilanteen etenemisen mukaan.

Pelaajat istuvat olohuoneessa nojatuoleilla television edessä. R nojaa selkäänsä nuojatuolin selkänojaan ja hän on nostanut molemmat jalkaansa vasemman käsinojan yli. E istuu oman pienen nojatuolinsa reunalla, ylävartalonsa kallistuneena eteenpäin kohti televisiota. He pelaavat samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan.

(3)

```
01 R: ?Ei [jumal
02 E: Mida?]
03 R: Ei jumal
04 (3.0)
05 E: ?O::o Walcot
06 (.)
07 R: Alla (.)lööön tagasi sulle mine mine (2.0) hhh ((ponnistelun
    ääni))
08 E: £mh mees£(--) mida? lööb va penalti
09 R: Pekkis meil on vaja järgmises hyökkäyses kõik ot kõik ette nüüd
    oota hoia palli hoia palli korra (2.0)kõik ette ((R nousee
    nuojatuolin reunalle istumaan))
10 (9.0)
11 R: hhh ((R ottaa voimakkaasti tukea maasta, päästää ponnistukseen
    liittyvän äänen ja kohottautuu samaan aikaan hetkeksi ylös))
12 (9.0) ((R:n ponnistelun ääni toistuu ja hän nojaa nopeasti
    eteenpäin kohti näyttöä))
13 E: Ma saan selle ära
14 (3.0)
15 E: Oo £ei saa ka s::ssama asia juhtus£
16 R: Ä::hh ((kuuluu ponnistuksen ääni))
17 (3.0) ((R nojaa taaksepäin, yrittää asettautua mukavammin istu-
    maan, mutta nousee heti taas lähemmäs televisiota))
18 E: Me ei saa pekkis ühelt tüübilt ((E osoittaa kädellään tv-näyt-
    töä)) nelja tüüpide pealt me ei saa ühelt tüübilt
19 (.)
20 R: Kõik ründesse kõik ründesse ja nüüd menoks ((R yrittää samaan
    aikaan hallita katseellaan koko näyttöä, silmät liikkuvat nope-
    asti suunnasta toiseen. Molempien pelaajien vartalo on kallis-
    tunut kohti tv-näyttöä))
21 (6.0)
22 E: Ma kartsin, et ma suren välja
23 R: Siia(.)Hea(.)Siia
```

Poikien joukkue on pelissä 1–0 tappiolla ja parhaillaan on menossa toinen puoliaika. Tilanne on jännittävä. R on keskittynyt peliin ja puhuu vähän, E pelaa vähän rennommin ja yrittää pelaamisen aikana myös keskustella R:n kanssa. R:n keskittyneisyyden peliin näkee siitä, että hän käyttää keskusteluvuorojensa aikana paljon direktiiveja ja niiden yhteydessä toistoja (vironkielisiä imperatiiveja riveillä 07; 09; 23 ja suomenkielisen direktiivin rivillä 20), hänen keskittyneisyytensä huomaa myös hänen nonverbaalisesta viestinnästään, mm. toistuvista ponnistelun äännehdyksistä ja liikkeistä sekä pitemmistä puhetauoista vuorovaikutuksen aikana. Direktiivien käyttö on merkki siitä, että R on tiiviissä vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Kyseisessä esimerkissä hän ohjaa direktiiveilla peliä jännittävän pelitilanteen aikana sekä ilmaisee siirtymiä vuorovaikutuksesta E:n kanssa vuorovaikutukseen pelin kanssa.

Ainoa hetki, jolloin R ryhtyy juttelemaan E:n kanssa enemmän rivillä 09, mutta hänen lauseensa jää kesken, koska tilanne pelissä kääntyy taas jännittävämmäksi. Puolikkaan lauseen jälkeen hän suuntaa huomionsa E:stä peliin, hän tuottaa vironkielisen imperatiivin ja toistaa sitä *hoia palli, hoia palli* (suom. *pidä pallo hallussa*). Saman lauseen aikana (rivi 09) hän nousee istumaan tuolin reunalle ja kallistuu ylävartalollaan kohti televisiota. Vaikka R ei tässä lauseessa käytä vieraskielistä imperatiivia, hän ilmaisee vironkielisen imperatiivin avulla huomionsa siirtyneen vuorovaikutuksesta E:n kanssa peliin, ja sekä hänen diskurssi-identiteettinsä että osallistumiskehikkonsa muuttuvat.

Pelissä tilanne muuttuu yhtäkkiä jännittävämmäksi, mistä syystä myös R:n huomio kohdistuu peliin ja hän tuottaa imperatiivin, mutta varsinaista siirtymää itse pelissä ei tapahdu. Se, että siirtymää ei tapahdu selittää myös sen, miksi R ei käytä ilmaisemiseen vieraskielistä imperatiivia, kuten yleensä pelaamisen aikana siirymällä pelissä vaiheesta toiseen. Rivillä 20 puolestaan R tuottaa vironkielisen imperatiivin yhteydessä myös suomenkielisen *menoks*-direktiivin. Hetkiä ennen kuin R tuottaa rivillä 20 suomenkielisen direktiivin, hän valitsee peliohjaimella peliin mahdollisimman hyökkäävän taktiikan. Lähes heti sen jälkeen, kun R sanoo *noh menoks*, tapahtuu myös pelikentällä muutos: puolustajat ja keskikenttä nousevat hyökkäykseen. Kyseisessä esimerkissä vieraskielinen koodinvaihto merkitsee siirtymisen pelissä tilanteesta toiseen.

4.1.3 Venäjän monitulkintainen *davai*-ilmaus vuorovaikutusresurssina

Seuraavaksi annan kaksi esimerkkiä venäjänkielisen *davai*-sanankäytöstä pelaajien vuorovaikutuksessa. *Davai*-sana toimii venäjän kielessä kehotuksena ja huudahtuksena ja sitä

käytetään myös samalla tavalla kuin englanninkielistä imperatiivia *let's go* tai suomenkielistä direktiiviä *nyt menoksi/lähdetään/anna mennä*, mutta *davai*-sanalla on myös muita merkityksiä ja niitä käsittelen seuraavissa esimerkeissä.

Kumpikaan informantteistani ei varsinaisesti osaa venäjää. R on syntynyt Virossa ja asunut siellä 11 vuotta. Viro on kaksikielinen maa ja siellä puhutaan viron kielen lisäksi venäjää. Viron kirjakielen lisäksi viron puhekieli on saanut venäjän kielestä monenlaisia vaikutteita. R on oppinut venäjänkielisiä lausahduksia sekä venäjänkielisestä ympäristöstä että omilta vanhemmiltaan. Hän tietää niiden merkityksen ja osaa käyttää niitä. Venäjänkieliset ilmaisut, mm. *davai*-sana, eivät kuitenkaan kuulu E:n puhetapoihin.

Esimerkki 4 on samasta pelistä kuin esimerkki 3, mutta muutamaa minuuttia myöhemmin. Pojat pelaavat edelleen samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan. Tässä esimerkissä pelaaja käyttää vuorovaikutuksessaan venäjänkielistä sanaa *davai*. Pelitilanne on jännittävä ja pojat ovat vahvasti vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Samalla he ovat tiivistä vuorovaikutuksessa myös keskenään. Molemmat pojat pelaavat keskittyneesti ja ohjaavat joukkueen pelihahmojen toimintaa tasapuolisesti vauhdikkaan pelitilanteen aikana ja neuvottelevat samalla aktiivisesti keskenään.

(4)

01 E: Ohoh?(.)Mi[da?
02 R: See on]küll viga no nii ((R nojaa taaksepäin ja lyö oikealla kädellään jalkaansa))
03 E: Lampart lööb
04 R: Jaa(.)Sa teed sa lööd
05 E: °Okey° .shh ((E suuntaa katseensa ylös)) hhh ((puhaaltaa suustaan ilmaa))
06 R: Nüüd mängime lahti ve
07 E: Äkki mängime lah[ti
08 R: See] läks ühe sööduga lahti ja siis sisse kohe ((R katsoo E:tä päin))
09 E: Okey ((E:n katse liikuu tv-näytön yläpuolella laidasta laidasta))
10 R: Mängime lahti ((R:n silmät vilkkuvat tiheästi))
11 E: Mängime lahti kus sa oled
12 R: **Sinna davai** ((R:n katsoo ja osoittaa sormellaan hetken tv-näyttöä, silmät vilkkuvat tiheästi))
13 E: Ära tule kuskile nüüd sinna
14 R: Oota oota (.) ä::h
15 (.)
16 E: Sa võid vahetada
17 R: Ma vahetan koguaeg
18 E: No s(-) he he he
19 R: Anna siia anna siia ((poikien pelihahmo potkaisee palloa, mutta se ei lennä suunniteltuun paikkaan))
20 R: A[:::h] [pek]ki ma oleks selle sisse löönud

Pelitilanne on jännittävä. Vastustajajoukkue on tehnyt virheen ja poikien joukkue saa rangaistuspotkun. R kysyy rivillä 04 viroksi potkaiseeko E rangaistuspotkun (viroksi *sa teed sa lööd*). Rivillä 05 E vastaa R:n ehdotukseen hiljaisesti *okey*, E:n vastausta pystyy juuri ja juuri kuulemaan. Heti vastauksen jälkeen hän vetää kevyesti ilmaa suun kautta sisään-päin, suuntaa katseensa ylös ja sen jälkeen puhalttaa ilmaa suustaan. Hän vaikuttaa jännittyneeltä.

Pelaajat ilmaisevat jännittyneisyyttä kyseisen pelitilanteen aikana erilaisilla non-verbaalisilla vuorovaikutuskeinoilla, he mm. nojaavat tilanteen aikana useasti taaksepäin nojatuolin selkänojaan ja kallistuvat taas hetken päästä eteenpäin. R liikuttelee paljon varpaitaan, räpyttelee silmiään ja koskettelee kädellä suutaan. Kun E kuuntelee R:n puhetta, myös hän räpyttelee silmiään ja hänen katseensa liikkuu keskittyneesti tv-näytön puolelta toiselle. Pelaajat käyttävät vuorovaikutuksessa lyhyitä sanoja, molempien puhetempo on vähän nopeutunut ja ilmeet ovat vakavat ja keskittyneet.

Tv-näytöllä vastustajajoukkueen pelihahmot seisovat vierekkäin valmiina suojelemaan maalialaan. E ja R neuvottelevat vielä hetken seuraavasta toiminnastaan. Samaan aikaan kun R neuvo E:tä, E:n katse on kohdistunut tv-näytön yläpuolelle ja hänen silmänsä kulkevat puolelta toiseen. Rivillä 12 R sanoo *sinna davai*, hän katsoo tv-näyttöön ja osoittaa kätellään hetkeksi nopeasti päin tv-näyttöä. E sanoo heti sen jälkeen vähän äkäisesti ja nopeasti, kulmansa kurtussa *ära tule kuskile nüüd sinna* (suom. *älä tule nyt mihinkään tänne*) (rivi 13). Viimeisten puhevuorojen aikana R räpyttelee silmiään poikkeuksellisen tiheästi. Molemmat pelaajat istuvat nojatuolinsa reunalla vartalot kallistuneina televisiioon päin.

Esimerkin kyseisessä kohdassa yhdistyvät sekä vironkielinen direktiivi *sinna* että venäjänkielinen sana *davai* (suom. *anna mennä*). Venäjänkielinen sana *davai* on monimerkityksellinen, jonka merkitys riippuu kontekstista. *Davai* on verbin *davat* (suomeksi verbi *antaa*) yksikön 2. pers. imperatiivimuoto (suom. esim. *anna/anna minulle*). Imperatiivin tunnus on -i. Venäjän kielessä on kaksi varsinaista imperatiivimuotoa *davai/davai*, yks. 2. persoona ja mon. 2. persoona. (Kielikompassi).

Davai-sanan käyttö venäjän puhekielessä on hyvin yleistä ja sitä käytetään vuorovaikutuksessa sekä käskynä että puheena olevan asian vahvistamiseen. *Davai* -imperatiivimuotoa voi verrata esimerkiksi englanninkielisten *let's go* tai *come on* -huudahtuksiin

ja suomeksi *anna mennä* -huudahdukseen ja toisaalta *davai*-sanaa voi verrata myös englannin *okey*-sanaan tilanteessa, jossa vuorovaikutukseen osallistujat sopivat jostain asiasta ja toinen osapuolista vahvistaa sen *davai*-sanalla.

Davai-sanankäyttö on hyvin yleistä myös virolaisten puhekielessä. On tavallista, että virolaiset käyttävät *davai*-lainasanaa esimerkiksi puhelun aikana, kun keskustelua aletaan lopetella. Keskustelun lopussa käytetään joko venäjäläistä *davai*-sanaa sellaisenaan tai se muokataan viron puhenkielen mukaiseksi *davaika* (liitepartikkeli-*ka*) ja sitä seuraa ehdottomasti interjektio *tsau!* tai *tsauka!*. Venäläiset ja virolaiset käyttävät puhe-*limitse* *davai* sanaa samalla tavalla, vuorovaikutuksen lopussa he sanovat *davai* ja sitä seuraa heti interjektio *poka!* äännetään *pakaa* (EESS). Suomeksi venäjänkielinen *pakaa* tarkoittaa *näkemiin/moi!* tai yhteydestä riippuen myös *kunnes*. Suomalaiset käyttävät vuorovaikutuksessa *davai/pakaa* sanojen sijasta vuorovaikutusta lopettaessaan esimerkiksi sanaparia *jes* ja *moi/moikka!*

Davai voi toimia vuorovaikutuksessa myös ehdotuksena (englanniksi esim. *let's go*). Silloin *davai*-sana sijaitsee lauseen alussa ja verbiin liitetään persoonapäätteet ja imperatiivitunnus, esim. venäjäksi *Давайте соберёмся и обсудим* ja sama lause englanniksi *Let's gather together and have a discussion* (Speak Russian Like Russians). Venäjänkielistä *davai*-sanaa ehdotuksena voi aineistossani samaistaa esim. *let's go* ehdotuksen esimerkkiin (ks. alaluku 4.1.2, esimerkki 2, s. 32), jossa R sanoo (rivi 09) *Let's go nüüd noh!* Samoissa merkityksissä voi käyttää viroksi venäjänkielistä *davai*-imperatiivia *Davai nüüd noh!*

Käsiteltävässä esimerkissä 4 rivillä 12 vironkielisellä direktiivillä *sinna* (suom. *sinne*) ja samassa lauseessa direktiiviä seuraavalla *davai*-sanalla on tavallaan erilaiset tehtävät. Vironkielisellä *sinna*-komennolla ja samalla osottamalla kädellään tv-näytön vasemalle puolelle R näyttää E:lle, mitä kautta E:n pelihahmon kannattaa syöttää pallo yrittäessään tehdä maalia. Lauseessa heti direktiivin jälkeen R sanoo venäjänkielisen *davai*-sanankäytön. *Davai*-sanalla on välitön yhteys pelitilanteeseen ja kyseisessä esimerkissä sillä on *anna mennä* -huudahduksen kaltainen merkitys. *Davai*-sana toimii tässä pelihetkessä rohkaisuna ja kehotuksena.

Komentoa ja *davai*-sanankäyttöä seuraa pelissä jännittävä tilanne. E valmistautuu potkaisemaan rangaistuspotkua. Vastustajan joukkue on valmiina puolustamaan maaliaan. Poikien suunnitelmana on, että E:n pelihahmo syöttää pallon R:n pelihahmolle, jotta pelihahmo potkaisisi pallon vastustajan maaliin, mutta suunnitelma epäonnistuu. Jännittävä tilanne raukeaa pallon syötöllä ja peli jatkuu. Vaikka ilmaisu liittyy pelitilanteeseen,

ilmaisulla ei ole pelin kannalta samanlaista neuvottelujakson päättämisen merkitystä kuin *let's go* tai *menoks*-ilmaisuilla (paitsi ehdotukseen liittyvä *let's go*-imperatiivi).

Aineistoni vieraskielisillä direktiiveillä ja vironkielisillä direktiiveillä on pelaamisen aikana erilainen tehtävä ja merkitys. Vieraskielisten direktiivien avulla siirrytään yleensä pelissä tilanteesta toiseen ja siirtyminen tapahtuu yleensä heti. Vironkielinen direktiivi ei toimi neuvottelujakson päättymisen merkinä eikä vironkielisen direktiivin ja venäjänkielisen ilmaisun jälkeen tapahdu heti siirtymistä tilanteesta toiseen pelissä.

Venäjän monitulkinnallista *davai* -ilmausta käytetään vuorovaikutuksessa, riippuen kontekstista, metaforisesti kahdella tavalla. Edellisessä esimerkissä *davai* -ilmauksella oli suomenkielisen *anna mennä* -huudahduksen kaltainen merkitys, seuraavassa esimerkissä *davai* -ilmauksen ja *let's go* -direktiivin avulla päätetään puhelinsoitto ja jatketaan pelaamista. Kyseisessä keskustelutilanteessa käytetään englannin ja venäjän lisäksi myös suomea, mutta tässä osiossa fokuksessa ovat venäjänkielisen *davai*-sanon ja englanninkielisen imperatiivimuodon tehtävät.

Pelaajat pelaavat samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan. Pojat ovat E:n huoneessa ja molemmat istuvat E:n sängyllä. E istuu sängyn reunemmalla, lähellä televisiota. E:llä on huolia ja ennen pelin alkua hän on soittanut äidilleen (Ä). Yhtäkkiä soi R:n matkapuhelin ja pelaajat keskeyttävät pelin hetkeksi. R vastaa puhelimeen. Matkapuhelimen kajutin on laitettu päälle ja molemmat pojat kuulevat keskustelun. Esimerkki on otettu puhelinkeskustelun lopettamisesta ja pelaamisen jatkamisesta.

(05)

01 R: Midagi ei tule see on aint mõte kuule **davai** tsau
02 Ä: Ja aga mõte on energia
03 R: Näkemiin noh
04 Ä: **Davai tsau**
05 R: **Let's go**
06 (7.0)
07 E: Nüüd ei tule ongelmat sellega (8.0) ma võtan palli ma võtan palli

Puhelinsoiton aikana poikien ei-kielellisistä vuorovaikutuskeinoista näkee, että pojat ovat rennompia ja ovat keskittyneet kuuntelemaan puhetta, joka matkapuhelimesta kuuluu. Keskustelu kestää alle minuutin. Keskustelun lopussa R ilmaisee *davai*-sanalla, että haluaa päättää keskustelun ja jatkaa pelaamista (rivi 01). Äiti vielä jatkaa samasta aiheesta, mutta rivillä 03 R ilmaisee vielä konkreettisemmin toiveensa lopettaa puhelu ja sanoo äidille suomeksi ääntään korottaen *näkemiin* (ja lisää siihen vironkielisen sävyä ja asenteensa korostavan *noh*-sanon). Äiti myöntyy ja vahvistaa puhelinkeskustelun loppuneeksi

vastamalla R:lle *davai tsau* (rivi 04). Tässä vuorovaikutustilanteessa *davai*-sanalla on englanninkielisen *okay*-sanan kaltainen merkitys.

Keskustelun loputtua R painaa puhelimen kiinni, nojaa vähän taaksepäin, ottaa molemmilla käsillään kiinni ohjaimesta ja tuottaa englanninkielisen *let's go* -imperatiivin (rivi 05) ja kohottaa samalla kulmakarvojaan. Imperatiivimuodolla hän vahvistaa edellisen toiminnan loppuneeksi ja jatkaa peliä. Pojat asettuvat nopeasti mukavaan peliasentoon. Lähes samaan aikaan, kun R sanoo *let's go*, E heittää nopeasti matkapuhelimen kauemmas ja ottaa molemmilla käsillään ohjaimesta kiinni. Molempien pelaajien katseet ja huomio kohdistuvat välittömästi tv-näyttöön. Keskustelunaihe on lähes välittömästi unohdettu ja pelaajat ovat keskittyneet pelitilanteeseen ja sen näkee melko pitkistä tauoista poikien vuorovaikutuksessa. E on sekä siirtynyt R:ää nopeammin puhelinkeskustelusta vuorovaikutukseen pelin kanssa että sopeutunut pelitilanteeseen, minkä havaitsee siitä, että hän kommentoi peliä R:n tuottaman *let's go* -imperatiivin ja sitä seuranneen tauon jälkeen. *Let's go* -imperatiivi on tässä esimerkissä välittömässä yhteydessä peliin, sen avulla siirrytään yhdestä toiminnasta toiseen.

4.1.4 Yhteenveto esimerkeistä 1–5

Let's go -imperatiivilla ja sen erikielisillä vastineilla on aineistossani pelaajien vuorovaikutuksessa selvästi monenlaisia tehtäviä:

1. *Let's go* ja (*noh*) *menoks* -direktiivien avulla vahvistetaan neuvottelun tulos ja siirrytään seuraavaan vaiheeseen
2. *Let's go* -imperatiivin avulla ilmaistaan ehdotus
3. Vironkielisen direktiivin *sinna* (suomeksi sinne) ja venäjänkielisen monimerkityksellisen *davai*-sanon yhdistelmän avulla annetaan ohje ja kehoitetaan toteuttamaan ohje välittömästi.
4. *Davai* + *let's go* -yhdistelmän avulla keskustelun päättämisen vahvistaminen ja siirtyminen tilanteesta toiseen.

Vieraskielisten direktiivimuotojen *menoks* ja *lets' go* avulla neuvottelu pelin asetuksista tai puhelu varmistetaan loppuneeksi ja siirrytään tilanteesta toiseen. Siirtymä tapahtuu yleensä aina joko heti tai lähes heti direktiivien *menoks* ja *let's go* jälkeen ja koodinvaihto on välittömässä yhteydessä pelitilanteeseen.

Let's go -imperatiivimuotoa käytetään aineistossani myös ehdotuksen ilmaisemiseen ja silloin kyseisellä imperatiivimuodolla ei ole välitöntä yhteyttä peliin, vaan sitä

käytetään pelaajien väliseen vuorovaikutuksen resurssina. Toinen pelaajista ilmaisee sillä turhautumistaan ja ehdottaa siirtymistä pelin säätämisestä ja neuvottelujaksosta pelaamiseen.

Direktiivimuotojen avulla pelaaja ilmaisee usein asenteensa muuttumista (paitsi *let's go* ehdotuksena ja *davai*-ilmaus). *Davai* toimii pelaajien vuorovaikutuksessa pikeminkin pelaajien keskinäisenä vuorovaikutusresurssina ja sillä ei ole pelitilanteen kannalta itsenäistä merkitystä. Venäjänkielisellä *davai*-sanalla on aineistossani kahdenlaisia tehtäviä. Se toimii imperatiivin yhteydessä kehotuksena esimerkissä 4 ja englanninkielisen *okey*-sanan tavoin keskustelun päättymisen vahvistajana esimerkissä 5.

Vieraskielisten direktiivien avulla pannaan toimeen siirtymiä (joko pelaaja siirtyy vuorovaikutuksesta toisen pelaajan kanssa vuorovaikutukseen pelin kanssa, pelaajat siirtyvät pelin asetusten neuvotteluvaiheesta seuraavien asetusten säätämiseen tai pelaamiseen tai pelitilanteessa tapahtuu muutos). Direktiivin käyttö on merkki siitä, että pelaaja on tiiviissä vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Pelin tiukoissa paikoissa pelaajat käyttävät paljon äidinkielistä imperatiivia, mutta se ei saa aikaiseksi pelissä siirtymiä tilanteesta toiseen.

Kun pelaaja käyttää vieraskielistä direktiivimuotoa eli koodinvaihtoa, hänen huomionsa siirtyy toisesta pelaajasta peliin eli aina samansuuntaisesti, eikä päinvastoin pelaamisen tilanteesta vuorovaikutukseen pelaajan kanssa. Koodinvaihdon avulla pelaaja ilmaisee myös omaa asennettaan ja koodinvaihto toimii yleensä myös merkinä toiselle pelaajalle. Pelitilanteessa pelaajat vaihtavat osallistujaroolia tai -identiteettiä suuntautumalla joko pelin ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen tai pelaajien keskenäiseen vuorovaikutukseen tai molempiin samanaikaisesti (Piirainen-Marsh 2008: 148). Aineistosta huomaa, että pelaajien osallistujaroolit ovat jatkuvasti liikkeessä: pelaajien huomio voi keskittyä keskinäiseen vuorovaikutukseen tai vuorovaikutukseen peliin kanssa tai molempia samaan aikaan. Pelaajat neuvottelevat peliin liittyvistä asioista sekä pelin asetusten säätämisen aikana että pelin ollessa täydessä vauhdissa. Aineistossani pelaajat voivat keskustella pelin aikana myös vaikka peliin osallistuvista pelihahmoista tai lyhyesti jostain muusta aiheesta.

Yleensä, kun pojat ovat samassa joukkueessa ja kun pelissä on jännittävä ja haastava tilanne, poikien välistä vuorovaikutusta ei juurikaan ole, vaan silloin on hiljaista ja poikien huomio on kohdistunut täysin peliin. R saattaa kuitenkin ohjeistaa E:tä ja käyttää silloin lyhyitä lauseita ja direktiivejä sekä runsaasti ei-kielellistä vuorovaikutusta. Pelin

asetusten säätämisen aikana tai silloin, kun pelitilanne on rennompi, pojat kommunikoi-
vat keskenään paljon.

4.2 Islamilainen rukousformula ja turkin kieli vuorovaikutuk- sen resursseina

Tässä luvussa tutkin islamilaisen ilmaisun *bismillah* käyttöä ja sen yhteyttä pelitilantee-
seen esimekeissä 6 ja 7 sekä pelaajan affektiivista turkinkielistä ilmaisua ja sen tehtävää
pelaamisen aikana esimerkissä 8.

Affektisuudella ilmaistaan myönteistä tai kielteistä emotionaalista tai moraalista
suhtautumista (Matti Larjavaara 2007: 189; ISK § 1707). Affektiiviset sanat ilmaisevat
puhujan tunteita, emotionaalisia asenteita, reaktioita ja tiloja. Affektiiviseksi lasketaan
sekä haukkuma-, voima- ja hellittelysanoja (esimerkiksi *perkele* ja *kullannuppu*) (Larja-
vaara 2007: 198. ISK § 1725) sekä interjektioita eli huudahduspartikkeleita, joihin kuuluu
erilaisia affektisia sanoja (esimerkiksi *huh*, *hui*) tai sanoja, joilla osoitetaan reaktiota toi-
sen puhujan vuoroon (esimerkiksi *oho*, *höh*) (ISK § 856).

Affektiivisia ilmauksia esiintyy mm. pyynnöissä, arkaluonteisten asioiden esittämi-
sessä, syytöksissä, kauhistelevalle tai ihastelevalle asenteen ilmaisemisessa, erilaisissa eks-
klamatiivisissa lauseissa mm. interrogatiivimuotoisessa eksklamatiivi-ilmauksessa (esi-
merkiksi kun ilma on rajumpi kun oli odotettu: *Millainen ilma siellä onkaan!*) ja impera-
tiivilauseissa, jotka ovat tulkittavissa ns. ironisiksi väitellauseiksi ja niissä kuvataan mm.
vaikeaa tai mahdotonta tehtävää (esimerkiksi *Puhu siinä sitten onnesta*) (ISK § 1724.)
sekä epäilyä tai hämmästyä osoittavissa imperatiivilausumissa (esimerkiksi *Älä ih-
meessä*) (ISK § 1723). Affektiivista ilmaisua esiintyy mainittujen lisäksi erilaisissa
muissa kielikonstruktioissa (ISK § 1712).

Jonna Ahti (2011) puolestaan on tutkinut artikkelissa *Konfliktit verkkokeskustelussa
– uhkaava toinen vuoro ja affektiivisuus* suomenruotsalaisessa verkko-yhteisössä syntyviä
konflikteja ja niiden kielellistä rakennetta. Hänen tutkimuksessaan affektiiviset piirteet
ilmenevät ekstralingvististen piirteiden käytön seurauksena, ja verkko-yhteisössä ekstra-
lingvististen piirteiden käyttö ja affektiivisuus muodostavat ikään kuin jatkumon, jossa
tietokoneella tuotettujen merkkien seurauksena aiheutuu affektiivinen eli tunnereaktio
(Ahti 2011: 14).

4.2.1 Pelaajan identiteetti ja *bismillah*

Bismillah-ilmaisu kuuluu islaminuskoon ja se on alun perin arabiankielinen ilmaus. *Bismillah* on muslimien huudahdus ja se tarkoittaa ”Allahin nimeen” (englanniksi *in the name of Allah* tai *in the name of God*).

Muslimit käyttävät *bismillah*-ilmaisua silloin, kun pyytävät Jumalan apua tai Jumalan siunausta johonkin tilanteeseen. *Bismillah* lausutaan ennen nukkumaan menoa tai ennen koraanin lukemista, jokaisen seuraavan sivun alussa sekä esimerkiksi ennen pääsykoetta tai ennen eläimen *halal*-teurastusta.

E:n isä on turkkilainen muslimi. E on pienestä lähtien seurannut televisiosta turkkilaisia lastenohjelmia. Turkin tv-kanavilla käsitellään lasten ohjelmien kautta myös uskontoon liittyviä pyhiä ja Turkin valtioon liittyviä tärkeitä päiviä ja tapahtumia sekä kerrotaan Turkin valtiolle historiallisesti ja poliittisesti tärkeitä henkilöistä. Silloin tällöin E on isänsä kanssa käynyt myös moskeijassa. E ei ole ikinä seurannut vironkielisiä lastenohjelmia eikä ole innostunut kirkosta, vaikka perhe viettää joulua. E:tä ei ole tietoisesti kasvatettu muslimiksi eikä hän ole koulussa osallistunut islamilaiseen uskonnonopetukseen, mutta turkkilaisen isänsä tapojen ja turkkilaisen median kautta E on saanut paljon vaikutteita ja kokee puheittensa mukaan olevansa identiteetiltään turkkilainen muslimi. Vaikka E ei seuraa enää säännöllisesti Turkin tv:n lastenkanavia, eikä puhu turkkia päivittäin, hänen tunnekielensä vaikuttaa olevan turkki. Haastavissa tilanteissa, muun muassa jännittävissä pelitilanteissa, hän puhuu itsekseen turkiksi ja käyttää islamilaista *bismillah*-ilmausta, minkä näkee hyvin tämän luvun esimerkeistä.

Seuraavassa esimerkissä pelaajat istuvat olohuoneessa nojatuoleilla. E ja R pelaavat samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan. Poikien joukkue on häviämässä pelin.

(6)

01 R: Vöta vöta vöta Baka on se [Baka foli ve]

02 E: he he]

03 (5.0) ((E:n ohjaama pelaaja kaataa oman rangaistusalueensa sisällä vastustajan pelaajan, minkä seurauksena vastustaja saa rangaistuspotkun, R kääntää hetkeksi katseen E:tä päin ja nojaa päätään vasempaan käteensä sekä koskettaa nenäänsä ja suutaan))

04 E: Teeme penalti²

05 E: Mida? Oota oota oota [se

² ”Teeme penalti” tarkoittaa suomeksi ”teemme rangaistuspotkun”, mutta E ehdottaa tässä tilanteessa tuolla ilmaisulla, että pelaajat huijauvat pelissä menemällä pelin asetusten kautta vastustajan joukkueeseen

((E:n katse R:ään, R nojaa vasempaan käteensä ja kampa sormil-
lan hiuksiensa läpi))
06 R: Ei] oli se oli se oli se oli
07 E: [See ei ollu
08 R: Se oli] se oli
09 R: Sina puolustat pekki
10 E: hhh**Bismillah**
11 R: Ta lööb vasakule ta lööb vasakule
12 (3.0) ((vastustaja tekee maalin))
13 E: **Bismillah bismillah bis [millah**
14 R: Me] oleme väljas turniirist
15 E: Me oleme kaotanud(.)Jookse jookse otse ja löö

Poikien joukkueen pelihahmolla on vastustajan joukkueen pelihahmon kanssa tiukka tais-
telu pallosta ja poikien joukkueen pelihahmo juoksee päin vastustajan pelaajaa niin, että
tämä kaatuu. Virhe, jonka tuloksena vastustajapelaaja kaatuu, tapahtuu poikien rangais-
tusalueen sisällä, ja tuomari määrää rangaistuspotkun. E:n on vaikea uskoa, että vastustaja
sai rangaistuspotkun. Hän jää ihmettelemään tilannetta ja tuottaa samalla vironkielisen
kysymyssanan *mida* (suom. *mitä*) (rivi 05) sekä kääntää katseensa hetkeksi R:ää päin. E
on yllättynyt pelin äkillisestä käänteestä. Häneltä oli jäänyt huomaamatta se syy, miksi
vastustaja sai rangaistuspotkun. Rivien 05–08 aikana E ilmaisee epäilevänsä tilanteen oi-
keellisuutta, mutta R varmistaa rivillä 08, että kaikki on oikein.

Ennen vastustajajoukkueen rangaistuspotkua R sanoo, että E puolustaa heidän maa-
liaan (rivi 09). E huokaa syvään ja tuottaa *bismillah*-ilmaisun ikään kun pyytäisi siunausta
oman joukkueensa maalin puolustamiseen (rivi 10). Samaan aikaan hän pitää pelikon-
solin ohjainta suunsa edessä ikään kuin pelkonsa merkiksi. Vastustaja tekee maalin (rivi
12, tauon aikana). R:n katse kääntyy E:tä päin, R ilmaisee pettymystään heti nonverbaa-
lisesti. Hän nojaa lyhyesti vasemmalle ja vetää vasemman käden sormet hiusten läpi ot-
salta niskaan asti. E on nojannut jo jonkin aikaa selkäänsä nuojatuolin selkänojaan, hänen
vartalonsa ei liiku, mutta hän nostaa kädet kasvoilleen ja toistaa heti vastustajan tekemän
maalin jälkeen (rivi 13) kolme kertaa *bismillah, bismillah, bismillah*.

Tarkistin jälkikäteen pojilta, miksi E toistaa rukousformulaan vastustajan teke-
mänsä maalin jälkeen E toistaa rukousformulaa. E ei osanut jälkikäteen vastata kysymyk-
seen, mutta R:n mukaan E tuottaa rukousformulan joko emotionaalisena purkauksena tai
hän tajuaa, että heidän joukkueellaan on kiire tehdä maaleja, koska he ovat häviämässä

ja tekemällä kaksi maalia vastustajajoukkueen omaan maaliin, jolloin
vastustaja menettää rangaistuspotkusta saamansa edun.

pelin. Heti sen jälkeen R sanoo viroksi *me oleme väljas turniirist* (suom. *me jäimme turnauksen ulkopuolelle*) (rivi 15) ja E toteaa viroksi *me oleme kaotanud* (suom. *me hävisimme*) (rivi 16).

Alun perin islamiunuskoon liittyviä erilaisia ilmaisuja ei käytetä nykyaikana puhekielessä ainoastaan perinteiseen, rituaalimaiseen tapaan, vaan niitä käytetään hyvin monissa eri tarkoituksissa. Vertaan tässä yhteydessä omassa aineistossani esiintyvän *bismillah*-ilmauksen käyttöä uskonnollista kielenkäyttöä käsitelleiden tutkijoiden tutkimuksiin.

Heini Lehtosen väitöskirjassa (2015) on esimerkiksi käytetty *wallah billa* -ilmaisua, josta *billa* on lyhenne ilmaisusta *bi ism Allah* ”Allahin nimeen” (Lehtonen 2015: 174). Lehtosen mukaan *wallah billa*- ilmaisun avulla vakuutetaan kuulijaa sanotun todenmukaisuudesta, esimerkiksi ”*Mä osaan italiaa wallahi billahi mä lupaan mä osaan italiaa*” (Lehtonen 2015: 174–175).

Nykypäivänä puhekielessä käytetään runsaasti myös islaminuskoon liittyvä *wallahi*-ilmaisua ja sitä Lehtosen tutkimuksen informantit ovat käyttäneet eniten. Alun perin *wallahi* on arabiaa ja se tarkoittanut alunperin *vannon Allahin / Jumalan nimen kautta* (Lehtonen 2015; Elihay 2006). Ilmausta käytetään *wallah billa*-ilmaisun tavoin vakuuttamiseen, *mä vannon* ja *mä lupaan* asennoitumisen resursseina. *Wallahi*-ilmauksen avulla pyritään vakuuttamaan toinen vuorovaikutukseen osallistuva osapuoli siitä, että puhuja puhuu totta. *Wallahi* -ilmaus on episteeminen ja sanan alkuperäisestä merkityksestä johtuen sen käyttäjä pyrkii antamaan itsestään luotettavamman kuvan. *Wallahi* voi esiintyä vuorovaikutuksessa myös itsenäisesti. (Lehtonen 2015: 173, 175–176.) Tyypillisesti tätä ilmaisua käytetään kiistatilanteissa (Lehtonen 2015: 176).

Wallahi-ilmaisua käytetään performatiivisesti, sillä ilmaus sisältää minämuotoisen verbin ja sen katsotaan muuttavan asiain tilaa (Tieteen termipankki). Termi performatiivisuus on tullut tunnetuksi J.L. Austinin teoriassa (1962). Austinin teorian mukaan performatiivisuuden ytimessä on ajatus siitä, että puheella saadaan aikaiseksi jonkin asiantilan muutos. Performatiivisuus liittyy usein institutionaalisuuteen, mihin taas liittyvät tietyt formulat, joilla esimerkiksi vihitään avioliittoon tai kastetaan lapsi. *Wallahi*-ilmaisuun liittyy rituaalimainen Jumalan nimeen vannominen, jota pidetään erittäin tärkeänä. Lehtosen tutkimusaineistossa *wallahi*- ilmausta käyttämällä pyritään tavoittelemaan toisen vuorovaikutuksen osapuolen luottamusta eli käytetään *wallahi*-ilmausta perinteisestä poikkeavalla tavalla. (Lehtonen 2015: 188.)

Bismillah-ilmaisu liittyy sekä muiden että minun tutkimukseni aineistossa vahvasti suoraan Jumalaan ja siunauksen pyytämiseen. Toisaalta kyseessä voi olla myös muslimiyhteisön tapa käyttää kyseistä ilmausta tietyissä tilanteissa. Minun aineistossani näyttää siltä, että E pyytää siunausta ja menestystä jalkapallojoukkueelle käyttämällä rukousformulaa. Tulkitseen näin myös E:n elekielestä rukousformulan aikana: E suuntaa katseensa ylös.

Koska en tunne islamilaisia käytäntöjä, kysyin E:n uskonnollisista ilmauksista hänen turkkilaiselta isältään, jolta uskonnollisen käyttäytymisen malli oletettavasti on siirtynyt E:lle. Emren isän mukaan turkkilaiset muslimit eivät saa käyttää *bismillah*-ilmaisuvoiton tavoittelemiseen, joten E käyttää *bismillah*-ilmausta vain osin perinteisellä, rituaalisella tavalla.

Siinä mielessä E käyttää Lehtosen tutkimuksen informanttien tavoin alkuperäisesti rituaalimaisesti käytettyä sanaa muussa kuin sanan alkuperäisessä käyttötarkoituksessa. Ilmenee myös se, että E ei tuottaessaan *bismillah*-ilmauksen videopelin pelaamisen aikana siis kuitenkaan hallitse täysin islamiuskontoon liittyviä tapoja.

Wallahi-ilmaisu on nykypäivänä lähinnä osana muslimiyhteisön nuorison puhekieltä ja sitä käyttävät enimmäkseen arabitaustaiset nuoret sekä nuoret turkkilaiset (ks. myös Lehtosen väitöskirjaa 2015). Lehtosen aineistossa etnisistä ryhmistä käyttävät sitä eniten somalitaustaiset, mutta Kallmeyerin ja Keimin tutkimuksessa (2003) *wallahi*-ilmaus kuuluu lähinnä turkkilaisille (Lehtonen 2015: 174). *Wallahi*-ilmaisu käytetään vakuuttamisen, vannoamisen ja lupaamisen yhteydessä, mutta *bismillah*-ilmaus liittyy välittömästi siunauksen pyytämiseen Jumalalta.

Bader Saleh Almansour (2010) on tutkinut islaminuskoon liittyvien ilmaisujen käyttöä ja koodinvaihtoa ei-natiivien arabiaa puhuvien vuorovaikutuksessa. Häntä on kiinnostanut, miksi arabian ei-natiivit puhujat käyttävät englanninkielisessä keskusteluun islaminuskoon liittyviä ilmaisuja. Erityisesti häntä kiinnostaa sellaisten arabiankielisten ilmaisujen käyttö, kuten *ma sha Allah* (suom. *mitä Jumala tahtoo*), *alhamdu l illah* (suom. *Jumalalle*), *bismillah* (suom. *Jumalan nimessä*) ja *in sha Allah* (suom. *jos Jumalan tahtoo*). Hänen aineistossaan vuorovaikutukseen osallistujat käyttävät islaminuskoon liittyviä ilmaisuja englanninkielisessä vuorovaikutuksessa tietoisesti ja oikein.

Hänen aineistossaan *bismillah*-ilmaisu on tietty, varma tehtävä. Sen avulla toivotaan siunausta ennen odotettua, seuraavaa tilannetta. Hän on käsitellyt *bismillah*-ilmaisuuden käyttöä vuorovaikutuksessa kahden esimerkin avulla. Ensimmäisessä esimerkissä

vuorovaikutukseen osallistujat tuottavat ilmaisen juuri ennen syömisen aloittamista ja lähes samaan aikaan, eivätkä sano ennen syömistä sen jälkeen mitään muuta. Toisessa hänen esimerkissään *bismillah*-ilmaisen avulla toivotetaan matkaan lähtijälle siunausta.

Esitän Almansourin aineistosta sen toisen englanninkielisen esimerkin ja analysoin vuorovaikutuksessa vain *bismillah*-ilmaista. Vuorovaikutukseen osallistuvat S, H ja K.

07 S: Great. Ma sha Allah. So when you are leaving
08 H: In sha Allah by the end of next month
09 K: For how long you will stay there
10 H: About a month in sha Allah
11 K: **Bismillah**
12 H: **Bismillah**
13 S: **Bismillah**
14 K: Are you going in sha Allah to bring your wife with you

Yksi vuorovaikutukseen osallistujista (H) on menossa matkoille. Rivillä 09 K kysyy, kuinka kauan hän aikoo viipyä. H ilmoittaa, että viipyy noin kuukauden. Heti sen jälkeen K ja S sekä henkilö, joka on lähdössä matkalle, tuottavat ilmaisen *bismillah* eli toivottavat jumalan siunausta matkaan. Tässä esimerkissä K, H ja S tuottavat ilmaisen vasta kyseisen vastauksen (rivi 10) jälkeen, mutta toivotus kohdistuu tulevaan matkaan.

Näyttää siltä, että eri maiden muslimit käyttävät *bismillah* ilmausta eri alueilla eri tavoin, koska esimerkiksi paikakunnalla, josta E:n isä on kotoisin, turkkilaiset eivät käytä *bismillah*-ilmausta Almansourin toisen esimerkin mukaisesti. Yhteistä E:n ja Almansourin tutkimuksen informanttien kielenkäytössä näyttää olevan kuitenkin se, että *bismillah*-ilmauksella on samanlainen tehtävä. *Bismillah*-ilmauksen avulla toivotaan siunausta ja onnea tulevaan hetkeen. E käyttää *bismillah*-ilmaista samassa merkityksessä ennen kyseistä tilannetta ja välillä perinteisestä käytöstä poiketen kyseisen tilanteen jälkeen (ks. esimerkki 6, s. 44 ja esimerkki 7, s. 48).

Alenzin (2001) mukaan koodinvaihto voi ilmetä vuorovaikutuksessa myös poliittisista, sosiaalisista ja kulttuurisista syistä. Almansourin tutkimuksessa koodinvaihtoa käytetään uskonnollisena resurssina. Hänen aineistossaan koodinvaihdon avulla ilmaistaan omaa muslimi-identiteettiä. Almansourin aineistossa vuorovaikutukseen osallistujat jakavat koodinvaihdon avulla yhteistä sosiaalis-uskonnollista jäsenyyttä ja yhteistä identiteettiä (Almansouri 2010: 47.)

R ei osaa E:n tavoin turkkia eikä tunne islamilaista kulttuuria eikä rituaalinomaisia rukousilmaisuja. Esimerkeissä 6, 7 ja 8 E ilmaisee itseään uskonnollisella kielellä itsekseen, koska toinen pelaaja ei osaa islamilaisia ilmaisuja eikä kyseessä ole muslimi-iden-

titeetin jakaminen toisen pelaajan kanssa. Käyttäessään tiukassa pelitilanteessa vaistomaisesti *bismillah*-ilmaisua E ilmaisee kuuluvansa tiettyyn uskonnollis-sosiaaliseen yhteisöön. Hän ilmaisee vaikeassa tilanteessa itseään aina islamilaisen perinteen, ei koskaan kristillisen perinteen mukaisesti. E ei lainkaan rukoile viroksi.

Seuraavissa kahdessa esimerkissä annan lisää esimerkkejä *bismillah*-ilmaisun käytöstä vauhdikkaan ja jännittävän pelitilanteen aikana.

Pelaajat pelaavat samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan. Pojat istuvat vierekkäisillä tuoleilla olohuoneessa ja molempien vartalo on kallistuneena kohti televisiota. Tilanne on jännittävä, mutta ilmapiiri positiivinen.

(07)

01 R: Sööda siia
02 (1.0)
03 R: Sööda siia
04 (4.0)
05 R: Sööda
06 (3.0)
07 E: phhh
08 E: **Bismillah**
09 R: fJälle väravavahtf he he
10 E: Löö löö löö(.)löö
11 R: Sööda käbe sööda

Rivillä 01 R huutaa E:lle käyttäen vironkielistä imperatiivia *sööda siia* (suom. *syötä tänne*). R haluaa, että E:n pelihahmo syöttäisi pallon toiselle hahmolle R toistaa käskyä pari kertaa. E ei syötä ja yrittää itse tehdä maalin, mutta maalivahti torjuu ja pallo menee yli päätyrajan. Poikien joukkua saa kulmapotkun. Sitä seuraa pelaajien vorovaikutuksessa hetkellinen hiljaisuus (riveillä 05–08), kielellisessä vuorovaikutuksessa on tauko, mutta tunteita ilmaistaan runsaasti ei-kielellisin keinoin. Heti vironkielisen imperatiivin jälkeen (rivillä 05), kun syöttö ei onnistu (rivi 06–07), molemmat nojaavat muutaman sekunnin ajan selkänokkaan, E laittaa vasemman kätensä päänsä päälle, nostaa myös oikean kätensä, jossa on ohjain, katsoo ylös, laittaa silmänsä hetkeksi kiinni ja avatessaan silmät puuhalttaa suustaan ilmaa. R laittaa vasemman kätensä sormet hetkeksi suuhun. Molemmat oikeaisevat hetken kuluttua lähes samaan aikaan selkäänsä, E vähän hitaammin ja noustaessaan pystympään istuma-asentoon hän tuottaa *bismillah*-ilmaisun. E vaikuttaa rukoilevan islamilaiseen tapaan jumalan apua (rivi 08). Pelaajat kallistuvat taas eteenpäin televisiota kohti.

4.2.2 *Bismillah* ja turkinkielinen affektiivinen kysymys *bu ne lan?*

Esimerkissä 8 E tuottaa pelaamisen aikana puhevuorossa peräkkäin sekä islamilaisen rukouluformulan että turkinkielisen affektiivisen kysymyslauseen. Selvitän, miksi E käyttää kyseisessä pelitilanteessa nimenomaan turkin kieltä ja miten vieraskieliset ilmaukset liittyvät pelitilanteeseen.

Edellisissä esimerkeissä 6 ja 7 E ja R ovat pelanneet samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan, esimerkissä 8 pojat pelaavat toisiaan vastaan. Peli on aina jännittävämpi ja veljeksillä on enemmän tunteita mukana, kun he pelaavat vastakkaisissa joukkueissa. Pelaajat tuntevat siinä tapauksessa enemmän maalin tekemisen ja onnistumisen iloa ja toisaalta heitä myös harmittaa enemmän vastustajan maalinteko tai voitto. R ilmaisee yleensä enemmän peliin liittyviä tunteita. Esimerkissä nähdään, miten E reagoi pelitilanteeseen, jossa R:n joukkue menestyy paremmin. Pelaajat istuvat olohuoneessa nojatuoleilla television edessä.

(8)

- 01 R: Pekki Boka on hea ma ostan Boka omale ära
((tv-näytöllä on hetken ajan pelin taulukko, R:n katse E:tä kohti))
- 02 E: Mul on ei kui ma ostan ma ostan Arsenali ma varasin
- 03 R: Ei varand [mina just ütlesin] sa ei öelnud mulle mina just ütlesin esimesena Boka on minu
- 04 E: Varasin]
- 05 E: Varasin nimele Bo Emre
- 06 R: [Pekki sa ürita]sid lyödä mun maalivahti
- 07 E: M[a varasi]n ((E kallistuu vartalollaan kohti televisiota))
- 08 E: he he flöön näkku sellele väravavahilef näkku
- 09 (17.0)
- 10 E: kuis ((Molemmat pelaajat nojaavat taaksepäin. R nojaa itsevarman näköisenä, suu puristettuna kiinni. E nojaa taaksepäin, laittaa vasemman kätensä silmilleen ja hetken ikään kuin hyppii vartalollaan vähän eteen ja taas nojatuoliin))
- 11 (4.0)
- 12 E: **Bismillah**
- 13 E: **Bu ne lan bu ne lan bu ne lan söy[le**
- 14 R: Pal]ju vaata kui palju neid oli neli tükki sinu maali
((R osoittaa kädellään tv-näyttöä))
- 15 E: Ma luovuttasin

Toinen puoliaika alkaa ja pojat ovat hetken vuorovaikutuksessa keskenään. He keskustelvat erästä pelaajasta ja R sanoo ostavansa Boka. Myös E sanoo haluavansa sen pelaajan omaan joukkueeseensa. Syntyy pieni kiista. R on pelin alusta lähtien istunut nojatuolin reunalla lähempänä televisiota ja E on nojannut selkänojaan. Hän nousee lähes kiistan

lopussa (rivin 06 jälkeen) istumaan tuolin reunalle lähemmäs televisiota ja nojaa eteenpäin.

Pelutilanne jännittyy ja pojat keskittyvät peliin, eivätkä keskustele keskenään 17 sekunnin aikana (rivi 09). Peli muuttuu hetkessä yhä jännittävämmäksi ja pelitahti nopeutuu merkittävästi. R:n pelaajat juoksevat kohti E:n maalivahtia ja R:n joukkue onnistuu tekemään maalin. Kun pallo osuu maaliin, tuottaa E saman tien viron puhekielisen kysymyksen *kuis*, joka on lyhennelmä joko vironkielisestä kysymyssanasta *kuidas* tai suomenkieleisestä kysymyksestä *kuinka*.

Näyttää siltä, että E ei ole ollut keskittynyt kunnolla peliin ja R:n joukkueen tekemä maali yllättää hänet. Samalla kun pallo osuu E:n joukkueen maaliin ja E ilmaisee ihmettelyä tuottamalla kysymyssanan, molemmat heittäytyvät tuoleilla taaksepäin ja nojaavat vauhdilla selkänojaan (rivin 10 aikana). Näyttää siltä, että E:tä harmittaa tilanne kovasti, hän hypähtää nopeasti taaksepäin vasten selkänojaa, hänen vasen kätensä nousee kasvoille (oikeassa kädessä on ohjain) ja hän peittää silmänsä ja nenänsä. Hän keinahtaa hetkeksi nojatuolilla vähän eteenpäin ja heittäytyy taas päin selkänojaa. Hänen sulkee silmänsä ja pitää niitä suljettuina pari sekuntia pitäen samalla käsiä kasvoillaan. Samaan aikaan, kun hän peittää kädellään kasvonsa, hän sanoo *bismillah*. R:n joukkue onnistuu tekemään maalin ja E tuottaa sen jälkeen *bismillah*-ilmaisun joko toivoen edelleen menestystä pelijoukkueelleen tai vain osoittaakseen harmistustaan, vaikka turkkilaiset muslimit eivät perinteisesti ilmaise *bismillah*-ilmauksella pahaa mieltään.

Bismillah-ilmauksen jälkeen E:n katse siirtyy hetkeksi tv-näyttöön, mutta hän ei keskity peliin. Hänen katseensa suuntautuu ylöspäin ja samaan aikaan hän nostaa vasemman kätensä ylös aivan kuin olisi vuorovaikutuksessa näkymättömän voiman kanssa. Hän ikään kuin moittii jumaluutta huonosta pelitilanteesta tuottamalla turkinkielisen ilmaisun (rivi 13) ja toistaa sitä katse suunnattuna ylöspäin ja liikuttaa moittivasti ylösnostettua kättään *bu ne lan, bu ne lan, bu ne lan söyle* (suom. *sano, mikä tämä on? mikä tämä on? mikä tämä on sano?*).

Lan-sanalla on turkin kielessä negatiivinen merkitys ja sitä käytetään yleensä korostamaan lauseen negatiivista sävyä, mutta sitä käytetään usein myös turkkilaisissa vitseissä muun muassa komediaalisissa TV-sarjoissa. Vaikka *lan*-sanaan liittyy negatiivinen sävy, se on hyvin yleistä turkkilaisten aikuisten puheessa.

E:n ekstralingvisticista vuorovaikutuskeinoista, ylös suunnatusta katseesta ja kohotetusta kädestä, tulee vaikutelma, että E:n puhe on suunnattu korkeammalle voimalle. Kyseisen ilmauksen voisi tulkita tyypilliseksi jalkapalloon kuuluvaan dramaattisuudeksi, mutta nimenomaan hänen elekielensä perusteella tulee vaikutelma, että puhe on kohdistettu jollekin. Myös hänen puhetapansa antaa vaikutelman siitä, että hän puhuu jollekulle.

Vaikka nonverbaalisilla piirteillä ei nähdä samanlaista konventionaalistunutta käyttöä kuin kielellisillä keinoilla, kielitieteilijöiden mukaan vuorovaikutukseen osallistujat luottavat ei-kielellisiin merkkeihin enemmän kuin kielellisiin, etenkin jos silloin kun kielelliset ja ei-kielelliset viestit ovat ristiriidassa keskenään (Haakana 2001: 73). Nonverbaalisella viestinnällä on siis vuorovaikutuksen tulkinnan kannalta merkitystä.

Turkkilaiset käyttävät *lan*-sanaa esimerkiksi ystäviensä, lastensa tai puolisonsa kanssa, mutta eivät esimerkiksi omien vanhempiensa tai muiden vanhempien ihmisten kanssa kommunikoidessaan. E ei ole kasvanut turkkilaisessa ympäristössä ja sen takia hänen asenteensa ja uskonnollinen kielenkäyttönsä kanssa voi olla vapaampaa. E katsoo isänsä kanssa usein komediasarjoja, jossa *lan*-sanaa käytetään runsaasti. Koska E ei ole kasvanut islamilaisessa ympäristössä eikä yleensä kuule *lan*-sanana käyttöä, hän ei ehkä hahmota sen negatiivista merkitystä ja sävyä ja sitä, että kyseisen affektiivisen sanan käyttö ei ole soveliaista tilanteessa, jossa puhe kohdistetaan ikään kuin Jumalalle.

4.2.3 Yhteenveto esimerkeistä 6–8

Edellisten esimerkkien perusteella näkee, että E tuntee islamiin liittyviä ilmaisuja. Hän hallitsee turkin puhekielen ja osaa turkinkielisiä affektiivisia sanoja, kuten *lan*-sanana ja *bismillah*-ilmaisun, mutta käyttää niitä välillä väärässä kontekstissa. Hän ilmaisee *bismillah*-ilmaisulla olevansa muslimi ja kuuluvansa islamilaiseen yhteisöön.

E puhuu *bismillah*-ilmaisun jälkeen turkkia ja uskonto ja turkkilainen identiteetti vaikuttavat liittyvän hänellä vahvasti yhteen. Hän ei ole käynyt koraanikoulua eikä kasvanut islamilaisessa ympäristössä eikä hän ole käynyt säännöllisesti moskeijassa. Hän on oppinut ulkoa islamilaisen rukousformulan, jota käyttää välillä turkkilaisille muslimeillemme ominaisella tavalla siunauksen toivomiseen ja lisäksi tunteiden ilmaisemiseen.

Islaminuskoon liittyvä ilmaus on välittömässä yhteydessä pelitilanteeseen. Jokaista *bismillah*-ilmaisua ja turkinkielistä koodinvaihtoa edeltää pelissä jännittävä tilanne ja poikien vuorovaikutuksessa on silloin ennen ilmaisua hetkellinen tauko, jonka aikana he ovat

vahvasti keskittyneet peliin. Näyttää siltä, että turkinkielinen ilmaus E:n puheessa on tulos pelitilanteesta, sillä hän moittii siinä jumaluutta, jolta hän toistuvasti pelien aikana on pyytänyt siunausta. Toisaalta kyse voi olla myös tv-sarjoista opitusta tavasta reagoida vastoinkäymisiin.

4.3 Toteamus, toisto ja vieraskielinen toistonkaltainen ilmaus vuorovaikutuksen resurssina

Tässä alaluvussa tarkastelen, millaisissa eri merkityksissä informanttini hyötyntävät pelaamisen aikana keskinäisessä vuorovaikutuksessa vieraskielistä toistonkaltaisia ilmauksia ja mikä tehtävä niillä on pelaamisen aikana. Toistona tai jäljennyksenä pidetään ilmaisua, joka on tuotettu samalla kielellä, jolla alkuperäinen ilmaisu on tuotettu. Aineistostani löytyy sekä englanninkielistä että suomenkielistä toistoa, mutta aineistostani löytyy myös toistonkaltaisia ilmaisuja, joissa alkuperäinen ilmaisu on tuotettu joko viron- tai suomen kielellä ja joiden sisältö toistetaan englanniksi eri vuorossa. Joissakin esimerkeissä kieli vaihtuu kesken vuoron ja pelaaja toistaa saman vuoron aikana alun perin viron tai suomenkielellä tuotetun ilmaisun sisällön englanniksi. Pidän näitä toisella kielellä sanomisia kuitenkin toistonkaltaisina ilmiöinä, koska niiden sisältö vastaa täysin toisella, ilmaisun alkuperäisellä kielellä tuotetun sanoman merkitystä.

Hyödynnän tässä alaluvussa toistoihin ja kielelliseen jäljittelyyn liittyvää tutkimusta, jossa on tutkittu videopeliä pelaavien kielenkäytöstä yhden ja saman vieraan kielen ilmaisuja ja toistoja (Marsh-Piirainen & Tainio 2007) ja käytän toistoihin liittyvää teoriaa myös niihin esimerkkeihin, jossa samaa merkitystä sisältävät ilmaisut tuotetaan samassa esimerkissä kahdella eri kielellä. Lisäksi hyödynnän pelaajien vuorovaikutukseen liittyvää tutkimusta, jossa on tutkittu englanninkielisten ilmausten tehtäviä pelihetken kannalta (Marsh-Piirainen 2008) ja keskusteluanalyysin sekä koodinvaihdontutkimuksia.

Toistolla ja jälittelyä on vuorovaikutuksessa monenlaisia tehtäviä. Toisto voi toimia korjausaloitteena, vahvistaa edellä sanottua tai ilmaista samanmielisyyttä (Piirainen-Marsh & Tainio 2007). Toistolla voidaan ilmaista affektia, esimerkiksi yhteisyyttä, tai esittää kritiikkiä edellistä puhujaa kohtaan. Toiston prosodia vaikuttaa toiston tulkintaan (Goodwin 1990; Duff 1995; Couper-Kuhlen 1996; Hellermann 2003; Piirainen-Marsh & Tainio 2007: 160). Toistelemiseen, jäljittelemiseen ja imitointiin liittyy usein kielellä leikittelyä ja nimenomaan yhteisyyden luomista (Piirainen-Marsh & Tainio 2007: 160). Jäljittelyssä puhuja orientoituu edeltävään ja aiemmin kuultuun vuoroon ja hän toistaa tai

matkii omassa vuorossaan edellisen vuoron verbaalisia ja prosodisia aineksia (Couper-Kuhlen 1996; Hellermann 2003; Piirainen-Marsh & Tainio 2007: 160).

Yleensä puhuja jäljittelee vuoroja, jotka jollain tavoin ovat kontekstissaan kohosteisia esimerkiksi prosodisesti erityisen huomion arvoisia tai inkongruentteja semanttisesti tai pragmaattisesti, toisin sanoen epäodotuksenmukaisuuksia, yllättäviä ilmauksia, epäsuhtaisuutta tai ristiriittaisuuksia (Piirainen-Marsh & Tainio 2007: 160).

Alaluvussa 4.3.1 esimerkissä 9 pelaaja toistaa pelin selostajan englanninkielisen kommentin englanniksi, alaluvussa 4.3.2–4.3.4 esimerkkeissä 10–12 jompikumpi pelaajista toistaa englanniksi toteamuksen, jonka hän itse tai toinen pelaajista on tuottanut viroksi tai suomeksi. Pelaaja saattaa ilmaista vieraskielisen ilmaisun eri vuorossa tai saman vuoron sisällä. Englanninkielisten toistonkaltaisten ilmaisujen avulla pelaaja yleensä samastuu joko oman joukkueensa pelihahmoihin tai puhuttelee vastustajajoukkueen pelihahmoa. Esimerkeissä 11 ja 12 vieraskielisen ilmauksen aikana persoonamuoto puheessa muuttuu ja pelaaja kohdistaa sanoman suoraan kyseiselle vastustajajoukkueen pelihahmolle käyttämällä *hän*-persoonamuodon sijasta *you*-persoonamuotoa.

Esimerkissä 14 suomenkielinen toisto toimii pelaajien välisenä vuorovaikutusresurssina. Toisto on seurausta pelitilanteesta, mutta samaan aikaan myös pelitilanne muuttuu.

4.3.1 Selostajan ironinen jäljittely pelaajan asennoitumisen ilmaisuna

Jokaisella vuorovaikutuksen vieraskielisellä toiston kaltaisella ilmaisulla on tässä aineistossa pelin kannalta erilainen funktio. Tämän alaluvun esimerkissä 9 selostaja kommentoi pelitilannetta englanninkielellä ja R jäljittelee selostajan kommentia englanniksi. E ja R pelaavat vastakkaisissa joukkueissa. Pelaajat istuvat E:n huoneessa sängyllä.

(9)

- 01 E: Vaata kui ütleme me oleme siin stadiumil ja kui hakkab sadama
raketit või neid? kõvasid pallesid (-) siis kui perutakse ära se
mäng mingi viieteist poole aeg nelikymmen viis minuti aj[al
02 R: Ei]keegi ei perutta midagi ära
03 E: On peruttand Türgis liiga palju sadas sel ajal
04 (15.0)
05 S: **White man makes a progres here**
06 (6.0)
07 R: **White man makes a progress**
08 (17.0)
09 R: Ei

Peli on käynnissä. E:n joukkueella on valkoiset paidat ja valkopaitaisilla on pallo hallussaan. Pojat pelaavat ja E juttelee rennosti R:n kanssa. R on keskittyneempi peliin, kun taas E:n huomio on enemmän keskittynyt vuorovaikutukseen R:n kanssa. Hän pohtii, peruutetaanko peli, jos sataa kovasti rakeita. R vastaa siihen lyhyesti. E vastaa vielä R:n vastaukseen, mutta sen jälkeen seuraa pitkä tauko. Tauon katkaisee pelin selostajan kommenti (rivi 05). E:n joukkueella on hieno kuvio vastustajan maalin lähellä ja selostaja kehuu E:n joukkueen valkopaitaista pelaajaa *white man makes a progres here* (rivillä 05). Samaan aikaan, kun selostaja sanoo sen, R:n punapaitainen pelihahmo nappaa pallon, eikä E:n joukkue saa sitä takaisin. Kuuden sekunnin päästä selostajan kommentista R toistaa ironisesti selostajan kommentin, jossa kehuttiin E:n joukkueen valkopaitaista pelaajaa (rivillä 07). Toistojen, äänensävyyn ja ironian avulla pelaaja ilmaisee myös omaa asennoitumistaan pelitilanteeseen.

Ironiaksi kutsutaan suoraa pilkkaa tai (sala)ivaa ja ironiaan voi liittyä myös kriittisyyttä (Rahtu 2006: 63). Sanalliselle ironialle on ominaista, että sanotaan toista, mitä tarkoitetaan. Ironia on tilannesidonnaista ja ironiaa ymmärtääkseen on ymmärrettävä asiayhteys. Ironian ytimeen on aina kätketty negatiivinen sanoma. (Rahtu 2006: 164.) Tainion mukaan silloin, kun puhuja vaihtaa roolista toiseen, tapahtuu asennonvaihto: puhujan sanoissa alkaa kuulua *toimeksiantajan* vieras ääni (ks. alaluku 3.2, s. 21).

Rebecca Clifin mukaan ironisessa asennonvaihdoissa on tavoitteena se, että puhuja muuttuu sitoutuneesta osallisesta vetäytyneeksi tarkkailijaksi ja sillä tavalla ikään kuin vaatii kuulijoita huomaamaan esittäjän, tekijän ja toimeksiantajan erillisyyden, vaikka itse oikeastaan edustaisikin kaikkia kolmea (Rahtu 2006: 161; Clift 1999: 532–533). Ironisoija pystyy asennonvaihdolla ottamaan etäisyyttä toisen lausumiinsa sanoihin (Rahtu 2006: 161; Clift 1999: 530–531).

Kyseisen esimerkin aikana selostaja saa toimeksiantajan roolin ja R:llä on ironinen asenne selostajan sanoja kohtaan. Ironisoijan kaksiaänesyyttä edeltää Clifin mukaan usein jonkinlainen katkos ja seuraavan vuoron aikana vuoro muuttuu odotusten vastaisesti, puhujan äänensävy – äänen korkeus tai voimakkuus muuttuu. Lingvististen ja paralingvististen merkkien avulla huomaa vuorojen jonkinlaisen yhteensopimattomuuden. (Rahtu 2006: 161; Clift 1999: 540–542.) R:n asenteen pelitilanteeseen huomaa nimenomaan hänen äänensävytään. Ennen R:n tuottamaa toistoa vuorovaikutuksessa on kuuden sekunnin tauko.

R:n joukkue nappaa E:n joukkueelta pallon yllättäen eikä E:n joukkue pysty saamaan sitä takaisin ja R irvailee selostajan kommentointin toistamalla. R:n ironinen toisto

tarkoittaa kutakuinkin ”siitäs sait” eli päinvastaista kuin selostaja oli tarkoittanut kehumalla valkoispaitasta pelaaja.

R ilmaisee toiston ääneen ja tarjoaa samalla samanlaisen tulkintamahdollisuuden myös toiselle pelaajalla. Samalla hän luo yhteistä pelikokemusta. Samoin Piirainen-Marshin videopelitutkimuksessa koodinvaihtoa käytetään myös asennoitumisen osoittamisen lisäksi käynnistymässä olevan toiminnan kollektiivisen tulkinnan rakentamiseen (Piirainen-Marsh 2008: 156).

Esimerkissä 9, riveillä 01–03 pelaajat käyttävät vuorovaikutuksessa suomenkielistä verbiä *peruuttaa* eikä tällä verbillä ei ole pelin kannalta erityismerkitystä. Kyseessä on poikien viro-suomi-sekakieli. Pojat juttelevat rivien 01–03 aikana yleisesti, eikä keskustelu liitty nimenomaan kyseiseen pelitilanteeseen. Englanninkielinen toisto taas liittyy välitömättömästi pelitilanteeseen ja R:n huomio on englanninkielisen toiston aikana kohdistunut peliin.

4.3.2 Vironkielisen ilmauksen toistaminen englanniksi, *me > we* -asetelma

Esimerkit 10 ja 11 ovat samasta pelistä. Esimerkissä 10 E ja R pelaavat samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan. Pelaajat ovat häviämäisillään pelin, mutta toivovat edelleen, että peli kääntyisi heidän edukseen. Tässä esimerkissä R tuottaa pelitilanteesta vironkielisen toteamuksen, jonka E toistaa hetkeä myöhemmin englanniksi.

(10)

01)E: Mida? Oota oota oota [se
02 R: Ei] oli se oli se oli se oli
03 E: [See ei ollu
04 R: Se oli] se oli
05 R: Sina puolustat pekkis
06 E: hhhBismillah
07 R: Ta lööb vasakule ta lööb vasakule
08 (3.0)
09 E: Bismillah bismillah bis[millah
10 R: **Me oleme väljas turniirist**
11 E: Me oleme kaotanud
12 (.)
13 E: Jookse jookse otse ja löö ((Naurahtaa kireiden huulten välistä))
14 (10.0)
15 E: **We are out**

E:n pelihahmo on tehnyt virheen ja sitä seuraa vastustajan rangaistuspotku. E on yllätty-
nyt ja epäilee pelitilanteen paikkaansapitävyyttä, mutta R varmistaa rivillä 04, että kaikki
on oikein. E:n pelihahmo puolustaa ja vastustaja tekee maalin. Maalin jälkeen R tuottaa
toteamuksen *me oleme väljas turniirist* (suom. *me putosimme turnauksesta*) (rivi 10) ja E
vahvistaa R:n väitteen *me oleme kaotanud* (suomeksi *me olemme hävinneet*) (rivi 11).
Vuorojen aikana molempien pelaajien ei-verbaalinen viestintä kertoo heidän asenteestaan
kuitenkin jotain muuta; he eivät ole vielä luovuttaneet. Molemmat pojat nousevat keski-
näisen vuorovaikutuksen aikana lähes samaan aikaan tuolien reunoille istumaan ja kallis-
tuvat kohti televisiota.

R:n pelihahmo saa pallon ja yrittää pitää sitä hallussaan. Vaikka rivillä 11 E toteaa,
että he ovat hävinneet pelin, pienen tauon jälkeen E jo huutaa viroksi direktiivejä *jookse
jookse otse ja löö!* (suom. *juokse juokse suoraan ja potkaise*) (rivi 13). Vastustaja nappaa
kuitenkin pallon. Sen jälkeen on poikien vuorovaikutuksessa 10 sekunnin tauko ja tauon
jälkeen rivillä 15 E tuottaa englanninkielisen toteamuksen *we are out* (suom. *me olemme
ulkona*) eli toistaa sen ilmauksen sisällön, jonka R on sanonut hetki sitten viroksi rivillä
10 *me oleme väljas turniirist* (suom. *me olemme ulkona turnauksesta*). Vaihtamalla kieltä
E tekee asennonvaihdoksen ja pelaajien kahdenkeskinen osallistumiskehikko muuttuu.
Vaikuttaa siltä, että E:n mukaan heidän pelijoukkueensa yhteinen kieli on englanti (myös
selostaja kommentoi esimerkissä 9 peliä englanniksi). Käyttämällä englantia hän ilmaisee
samastuvan pelikentällä pelaavaan joukkueeseensa ja asettaa samalla myös toisen pelaa-
jan toisenlaiseen rooliin. Syntyy *me > we* -asetelma (suom. *me* = E ja R, eng. *we* = E, R
ja pelihahmot).

Englanninkielisellä toteamuksella E myös luo toisen pelaajan kanssa yhteistä tul-
kintaa pelitilanteesta.

Samoin kuin edellisessä esimerkissä, on ennen englanninkielistä toiston kaltaista
ilmaisua pitkä tauko. Näyttää siltä, että pelitilanne on ennen toiston kaltaista ilmaisua
tiukka ja pelaajat ovat keskittyneet pelaamiseen. Koodinvaihdolla ei ole merkitystä peli-
tilanteen kannalta.

4.3.3 Suomenkielinen toteamus ja englanninkielinen toteamus samassa vuorossa, me > we -asetelma

Seuraavaksi annan esimerkin, jossa pelaaja ilmaisee saman vuoron aikana toteamuksensa pelitilanteesta suomeksi ja toistaa saman toteamuksen englanniksi.

Seuraava tilanne on otettu samasta pelistä muutama minuuttia myöhemmin. Pelitilanne on hyvin jännittävä. Pelaajat eivät ole edelleen luovuttaneet ja ovat jatkaneet peliä, vaikka ovat häviöllä.

(11)

```
01 R: SÖÖDA
02 (.) ((Molemmat nojaavat hetken selkänojaan. E katsoo ylös ja laittaa
vasemman kätensä naamalleen ja puuhaltaa ilmaa suustaan. R laittaa
samaa aikaan vasemman kätensä sormet hetkeksi suuhunsa. He
nousevat lähes saman tien pystympään asentoon ja kallistuvat
kohti televisiota))
03 E: Bismillah
04 R: £Jälle väravavaht£
05 E: Löö löö löö (.) löö
06 R: (-)he he
07 E: Löö
08 R: £Sööda käbef£
09 (4.0)
10 R: Sööda tee ära tee ära sööda
11 E: Ei me olemme mennyttä we are gone go
```

Pelaajat pelaavat positiivisella mielellä, mutta heidän jännittyneisyytensä huomaa heidän nonverbaalisesta viestinnästään, kuten virittyneestä liikehdinnästä – toistuvasta nojaamisesta taakse päin ja taas nousemisesta ja kallistumisesta kohti televisiota – ääneensävyistä, käsien nostelemisestä, pään koskettelemisesta, sormien laittamisesta suuhun sekä siitä, että molemmat ovat tiiviisti vuorovaikutuksessa pelin kanssa.

Jännittyneinä pelaajien oma persoona vaikuttaa tulevan esiin: rivillä 03 E tuottaa arabiankielisen *bismillah*-ilmaisun, kun taas R käyttää vain viroa, vaikka pelaamisen aikana hän tavallisesti käyttää suomenkielisiä jalkapallotermejä sekä muita adjektiiveja, verbejä ja fraaseja. Tässä lauseessa rivillä 04 hän sanoo poikkeuksellisesti viroksi *väravaht* (suom. *maalivahti*), vaikka hän yleensä käyttää pelaamisen aikana suomenkielistä vastinetta. Melko pitkä tauko pelaajien vuorovaikutuksessa kuvastaa sitä, että pelitilanne on tiukka ja pelaamiseen keskitytään kaikin voimin.

E:n pelihahmo hallitsee koko tämän pelitilanteen ajan palloa ja R ohjaa E:tä aktiivisesti. Koko vuorovaikutus koostuu direktiiveistä, yhdestä rukousformulasta ja toteamuksesta sekä sen toistonkaltaisesta ilmauksesta.

Rivillä 10 R huutaa E:lle viroksi *sööda tee ära tee ära sööda!* (suom. *syötä, tee se, syötä!*), mutta vastustaja saa lähes saman tien pallon haltuunsa, minkä tuloksena E tuottaa vähän pettyneellä äänellä suomenkielisen toteamuksen *ei me olemme mennyttä* ja toistaa heti perään samassa lauseessa toteamuksen englanniksi *we are gone go* (rivi 11).

Usein ennen kuin pelaaja toistaa jonkin toteamuksen englanniksi, tapahtuu pelissä jotakin ja englanninkielistä ilmausta edeltää selkeä tauko, kun ilmaisut tapahtuvat eri vuoroissa (vrt. esimerkkeihin 9 ja 10). Englanninkielisen ilmaisun avulla myös saadan yleensä aikaan jonkinlainen siirtymä (vrt. esimerkkeihin 12 ja 13). Tässä esimerkissä kuitenkin vastustaja nappaa poikien joukkueen pelihahmolta pallon jo juuri ennen kuin E tuottaa suomenkielisen toteamuksen eikä vasta ennen englanninkielistä ilmausta (rivi 11). Videolta ei selviä, miksi E vaihtaa kieltä kesken vuoron. Yleensä kontekstivihjeitä saa myös pelaajan nonverbaalisesta viestinnästä, mutta nyt E:n katse suuntautuu tv-näyttöön sekä silloin, kun hän tuottaa suomenkielisen toteamuksen, että silloin, kun hän toistaa toteamuksen englanniksi. Kyseisen koodinvaihdon aikana ei esiinny muitakaan huomattavia ei-kielellisiä kontekstivihteitä.

Pelaajat ovat tottuneet asettautumaan nopeassa pelitempossa pikaisesti vuorotellen sekä pelikentän ulkopuolisiksi peliä ohjaaviksi pelaajiksi että samastumaan pelikentällä pelaaviin pelihahmoihin. Analyysin perusteella syntyy vaikutelma, että tässä tapauksessa E tuottaa totuttuun tapaan automaattisesti suomenkielisen ilmaisun jälkeen englanninkielisen ilmauksen, ilman että hänen osallistumiskehikkonsa ja sen mukana hänen asenteensa suhteessa toiseen pelaajaan ja pelissä pelaavaan joukkueeseen muuttuu. Kyseisellä englanninkielisellä ilmauksella ei ole merkitystä pelin kannalta eikä ilmaisun aikana tapahtu minkäänlaista siirtymistä tilanteesta toiseen. Vaikka pelitilanne muuttuu jo ennen suomenkielistä lausumaa ja vaikka E:n elekieli ei paljasta asennonvaihdoista, voi kuitenkin olla, että englanninkielisellä lausumalla E samastuu pelissä pelaavaan pelijoukkueeseen.

4.3.4 Vuoron sisäinen asennonvaihdos, me > te -asetelma ja vastustajan puhuttelu englanniksi

Esimerkin 12 aikana E vaihtaa oman vuorovaikutuksensa aikana kielen virosta englanniksi. Hän toistaa virokielisen lauseen sisällön englanniksi ja samalla vaihtaa lauseessa persoonamuodon *ta ei saa/no you not gonna get*. Pelaaja puhuttelee englanniksi vastustajajoukkueen pelihahmoa ja persoonamuoto lauseen sisällä vaihtuu ja virokielinen *ta*

tai suomenkielinen *hän* muuttuu englanninkielisen *you*-persoonamuodoksi. Syntyy *me* > *sinä/te* -asetelma. Edellisissä esimerkeissä, joissa pelaaja mahdollisesti samastuu oman joukkueensa pelihahmoihin käyttämällä englanninkielistä toistonkaltaista ilmaisua, persoonamuoto lauseen sisällä ei muutu ja *me* -asetelma säilyy kielen vaihtuessa.

Esimerkissä 12 informanttini pelaavat Internetin välityksellä E:n kaveria vastaan. Pelin 45 minuuttinen puoliaika kestää reaaliajassa 6 minuuttia. E ja R ovat sopineet, että toinen pelaa toisen puoliajan ja toinen toisen. Pojat istuvat E:n huoneessa sängyn reunalla. On E:n vuoro pelata.

(12)

01 R: Tee ära TEE ÄRA ei::i ((R koskee nenäänsä))

02 E: Aga nägid ta kummutab mind kum[muta

03 R: Jaa](.)Pekkis se oli lähellä

04 E: Nüüd ta proovib siia ma tean ta staili **nüüd ta ei saa no you not gonna get**

Vaikka toinen informanteistani joutuu toisen pelivuoron aikana seuraamaan peliä vierestä, hän osallistuu silti aktiivisesti peliin neuvomalla, kommentoimalla ja jännittämällä pelitilannetta, koska se, miten toinen menestyy pelissä, vaikuttaa lähtökohtiin, joista hän jatkaa pelaamista. Pelissä, jossa molemmat pelaavat vuorotellen E:n kaveria vastaan, E:n ja R:n vuorovaikutus pelin kanssa ja toisen pelaajan kanssa vaihtelee tiheämmin kuin silloin, kun pojat pelaavat joko samanaikaisesti pelikonetta vastaan tai toinen toistaan vastaan.

Myös tässä esimerkissä R eläytyy sivusta seuraajana voimakkaasti peliin. Vaikka ohjain on E:llä, R seuraa intensiivisesti peliä. E puolestaan ei ole tiiviisti vuorovaikutuksessaan pelin kanssa, vaan juttelee rennosti R:n kanssa, kunnes tilanne kiristyy. Poikien joukkueen pelihahmot ovat päässeet syöttämällä vastustajan maalin lähelle ja yksi pelihahmoista laukaisee maalia kohti, mutta eräs vastustajien pelihahmoista ehtii napata pallon. Tilanteen aikana R tuottaa vironkielisen imperatiivimuodon *tee ära* (suom. *tee se*) ja toistaa käskyä heti (rivi 01) huutamalla. Heti sen jälkeen hän ilmaisee pettymystään venyttämällä *ei*-sanaa ja nonverbaalisin keinoin koskettelemalla nenäänsä.

Poikien osallistumiskehikot muuttuvat heti tilanteen rautetessa ja he keskittyvät hetkeksi keskinäiseen vuorovaikutukseen. Rivillä 04 E seuraa vastustajan toimintaa ja yrittää arvella vastustajan pelihahmojen seuraavaa askelta. E sanoo rivillä 04 viroksi *nüüd ta proovib siia ma tean ta staili nüüd ta ei saa* (paitsi englannista suomen puhekieleen lainatuttua sanaa *staili*), (suom. *nyt hän yrittää tänne mä tiedän hänen stailin nyt hän ei*

onnistu saamaan) ja vaihtaa vironkielen englanniksi *no you not gonna get*. Vuoron vironkielisessä osiossa hän käyttää yksikön 3. persoonaa, vuoron toisessa puolessa, jossa hän käyttää englanninkielistä koodinvaihtoa, hän vaihtaa persoonapronominin yksikön (tai monikon) 2. persoonaksi. Syntyy asetelma *me > te*. E siirtyy pelin kommentoimisesta puhuttelemaan vastustajan pelihahmoa ja osoittaa englanninkielisellä ilmauksella myös asennoitumisensa toimijana kyseisessä tilanteessa.

Tämän luvun esimerkissä 10, kun E samastuu joukkueensa pelihahmoihin, hän käyttää englanninkielisessä monikon 1. *we*-persoonapronominia (*me = we*). Ennen vieraskielistä toistonkaltaista ilmaisua R sanoo lauseen viroksi ja sen jälkeen E toistaa sen sisällön englanniksi. R: *Me oleme väljas turniirist*/E: *We are out*, kieli vaihtuu, mutta persoonapronominin pysyy samana; Esimerkissä 11 vironkielinen *ta*-persoonapronomini (suom. *hän*) vaihtuu *you/sinä* -muotoon. Syntyy *me > te* -asetelma. E: *Nüüd ta ei saa* (suomeksi *hän* -yksikön 3. persoona)/*No you not gonna get* (yks.tai mon 2. persoona). Kun E samastuu pelissä omaan joukkueeseensa tai puhuttelee vastustajan pelihahmoa, hän käyttää englanninkielistä toistonkaltaista ilmaisua.

Seppäsen mukaan yksi vuorovaikutukseen osallistujien asennonvaihdon muutokseen viittaava seikka on nimenomaan persoonapronominien vaihtaminen. Persoonapronominien vaihtamisella voidaan säädellä läsnäolijoiden roolia ja vaihtaa puhetoimintaa. Kalliokosken (1995: 15–17) mukaan *me*- ja *he*-koodien avulla ilmennetään vierautta tai omuutta kielenkäytöstä. Toiseen koodiin tai koodivalintaan saattaa liittyä silloin esimerkiksi jonkinlainen tunnetason side, jota ilmennetään koodinvalinnalla (ks. myös s 25).

Puhujan asennonvaihdos liittyy puhujan osallistumiskehikon muutokseen. Osallistumiskehikko toimii työkaluna, jota voi hyödyntää tutkittaessa keskustelun ilmiöitä. (Seppänen 2008: 162) Tässä tutkimuksessa pelaajien vieraskielinen toistonkaltaisen koodinvaihto, pelaajien asennon- ja osallistumiskehikkojen nopeat muutoksen sekä siirtymiset tilanteesta toiseen liittyvät vahvasti yhteen.

Seuraavassa esimerkissä R toistaa (rivi 04) E:n vironkielisen toteamuksen (rivi 01) englanniksi ja toistaa sen välittömästi englanniksi samassa vuorossa. Pelaajat pelaavat edelleen E:n kaveria vastaan. E ja R istuvat E:n huoneessa sängyn reunalla lähellä televisiota. On R:n pelivuoro ja E seuraa peliä vierestä.

(13)

01 E: Ära unusta et ta proovib anda anda Ronaldole ta võib anda Ronaldole vaata Ronaldo läheb üksi proovib üksi minna (.) **Ta ei elus pääse** ((E katsoo R:ää päin))

02 ((R pyörittää kieltävän kielellisen vastauksen sijasta päätään.
R:n katse pysyy näytössä))
03 E: Barcelona Barcelona
04 R: **Never ever you never ever get tru mi** ((R suoristaa selkäänsä))
(.) No kus Ronaldo on Ronaldo viskab vä
05 E: Ee nüüd ta ei proovi Ronaldoga
06 R: Miks pall ligi
07 E: Mida ta proovib sealt
08 R: Aa kus tüübid on ((vastustaja teki maalin))

E varoittaa R:ää vastustajan pelaajasta Ronaldosta (rivi 01). Ronaldo saa pallon haltuunsa ja lähtee juoksemaan poikien joukkueen maalia kohti, mutta R:n pelihahmo saa pallon. E kommentoi heti viroksi *ta ei elus pääse* (suom. *hän ei ikinä pääse*) (rivi 01). R pyörittää vastauksen sijasta päätään (rivillä 02) ja hetken päästä rivillä 04 hän toistaa E:n vironkielisen sisällön englanniksi *never ever you never ever get tru* (trought) *mi* ja samalla hän tekee asennonvaihdon eli hänen osallistumiskehikkonsa muuttuu. Hän siirtyy vuorovaikutuksesta E:n kanssa vuorovaikutukseen Ronaldo-nimisen pelihahmon kanssa käyttämällä *you*-persoonamuotoa. E on käyttänyt lauseessaan yksikön 3. *hän*-pronominia, mutta R vaihtaa sen yksikön 2. *sinä*-pronominiin. R:n pelihahmo on juuri ennen englanninkielistä ilmaisua napanut pallon Ronaldo-nimiseltä pelihahmolta ja kohdistaa englanninkielisen ilmaisunsa tälle. Samaan aikaan, kun R tuottaa englanninkielisen fraasin, hän nousee istumaan vielä lähemmäs televisiota, asettaa toisen jalkansa lattialle, kohauttaa olkapäitään ja suoristaa selkäänsä. Hänestä huokuu itsevarmuutta. Yllättäen vastustaja onnistuu tekemään maalin. R: n vartalon asento lysähtää.

Edellisistä esimerkkeistä nähtiin, miten pelaajat hyödyntävät vuorovaikutuksessaan englanninkielisiä toistonkaltaisia ilmauksia ja mikä tehtävä niillä on pelaajien vuorovaikutuksessa pelitilanteen kannalta. Seuravassa luvussa 4.3.5 annan esimerkin, jossa pelaajat hyödyntävät vuorovaikutuksessa suomenkielisiä resursseja.

4.3.5 Suomenkielinen toteamus ja sen suomenkielinen toisto kahden pelaajan vuorovaikutuksen ressurssina

Esimerkissä 14 pelaajat käyttävät vuorovaikutuksessaan suomenkielistä fraasia ja sen suomenkielistä toistoa. Analysoin, mikä tehtävä kyseisellä suomenkielisellä fraasilla ja sen toistolla on pelitilanteessa ja käytetäänkö suomenkielistä toistoa englanninkielisen toiston tavoin. Tässä esimerkissä olen merkinnyt litteraatissa omalle rivilleen myös peli hetkeen liittyvän pelaajien keskinäisen nonverbaalisen viestinnän (rivi 07), koska pelaajien eleet toimivat vuorovaikutustilaneessa itsenäisenä vuorona ja kontekstivihjeenä.

Seuraavassa esimerkissä R ja E pelaavat vuorotelleen E:n kaveria vastaan. Pojat istuvat E:n huoneessa sängyn reunalla. On R:n pelivuoro.

(14)

01 E: Ylivoimainen hyökkäys
02 (5.0)
03 R: Fiesta on nii aeglane
04 (3.0)
05 E: Perus vaata perus
06 (3.0) ((R pitää kahdella kätellään ohjaimestaan ja nojaa vartalol-
laan taaksepäin))
07 ((E nostaa kädet ja alkaa taputtamaan, R nostaa vasemman kätensä
ja kääntää katseensa E:tä päin. R ja E lyövät nyrkit yhteen))
08 R: **Näin pelataan peliä**
09 E: **Näin pelataan just niin? just niin**
((Samaan aikaan E nostaa oikean kätensä ja liikuttaa oikean kä-
tensä etusormea ja sen jälkeen nostaa molemmat käteensä ja mo-
lempien käteensä etusormet)).

Esimerkin alussa sekä R että E keskittyvät peliin, mutta kommentoivat kuitenkin muuta-
malla lauseella peliä toisilleen. E käyttää rivillä 01 ja rivillä 05 tyyppilisiä poikien jalka-
pallovideopelien pelaamisen aikana toistuvia suomenkielisiä sanoja ja fraaseja *ylivoimai-
nen hyökkäys* ja *perus*.³

Rivillä 07 informanttieni joukkueen pelihahmo tekee maalin ja pojat reagoivat sii-
hen aluksi vain nonverbaalisin keinoin. E nostaa kädet ja alkaa taputtaa ja samaan aikaan
R nostaa vasemman kätensä (oikeassa kädessä on ohjain) ja kääntää katseensa E:tä kohti.
Samaan aikaan, kun R sanoo suomeksi *näin pelataan peliä* (rivi 08), molemmat lyövät
nyrkit yhteen ja E toistaa suomeksi *näin pelataan just niin* (rivi 09) ja nostaa samaan
aikaan oikean kätensä ja etusormensa, minkä jälkeen hän nostaa molemmat kätensä ja
etusormensa ja toistaa vielä kerran suomeksi ääntään korottaen *just niin*.

Vaikka välillä on vaikea erottaa, onko kyseessä Suomessa asuville virolaistaustai-
sille ominainen viro-suomi-sekakieli, vai pelitilanteeseen liittyvä koodinvaihto, tästä esi-
merkistä näkee selvästi, että suomenkielinen fraasi ja sen toisto toimivat pelaajien välisinä
vuorovaikutusressursseina. Onnistuneesti tehdyn maalin jälkeen poikien huomio siirtyy
pelitilanteesta keskinäiseen vuorovaikutukseen. Suomenkielisen ilmaisun käytössä toteu-

³ Pelaajat käyttävät näitä termejä tiettyjen pelitilanteiden aikana. Termi *ylivoimainen hyökkäys* tarkoittaa
erittäin hyvää pelitilannetta, kun taas termin *perus* merkitys riippuu pelitilanteesta ja se voi tarkoittaa
huonoa tai helppoa peliä.

tuu koodinvaihto, koska ilmaus toimii merkinä siirtymisestä tilanteesta toiseen, eli pelaamisesta pelaajien keskinäiseen vuorovaikutukseen. Myös pelitilanteessa on juuri tapahtunut muutos. Peli jatkuu maalinteon jälkeen.

Suomenkielisen fraasin ja toiston avulla pelaajat jakavat yhteistä pelikokemusta – menestyksen ja maalintekemisen iloa sekä samanmielisyyttä, ja korostavat toisen pelaajan lausumaa. Suomenkielisellä toistolla ei ole merkitystä pelitilanteen kannalta, vaan suomenkielinen toisto on seurausta pelimenestyksestä. Suomenkielisen toiston avulla ei puhutella pelihahmoja eikä samastuta omaan pelijoukkueeseen, kuten englanninkielisen toiston avulla.

Koodinvaihtoa edeltävässä vuorovaikutuksessa puhetta on vähän, vuorovaikutukseen sisältyy monta taukoa, jotka kuvastavat pelitilanteen jännittyneisyyttä ja pelaajan keskittyneisyyttä peliin ja suomenkielisen fraasin avulla pelaajien osallistumiskehikot muuttuvat. Ennen rivejä 08 ja 09 tuotetut ilmaisut ovat välittömässä yhteydessä pelitilanteeseen ja pelaajat siirtyvät vuorovaikutuksesta pelin kanssa keskinäiseen vuorovaikutukseen suomenkielisten fraasien avulla.

4.3.6 Yhteenveto esimerkeistä 9–14

Tämän luvun esimerkkien valossa näemme, miten eri tavalla pelaajat hyödyntävä pelaamisen aikana vieraskielistä toistoa ja toiston kaltaisia ilmauksia. Tässä luvussa englanninkieliset ilmaisut liittyvät välittömästi pelitilanteeseen, mikäli niillä on itsenäinen merkitys. Esimerkeissä pelaajat samastuvat englantia käyttämällä joko omaan joukkueeseensa ja pelihahmoonsa tai he käyttävät englantia puhutellessaan vastustajajoukkueen pelihahmoa. Kieltä ja persoonapronomini vaihtamalla pelaaja tekee asennonvaihdon ja silloin hänen osallistumiskehikkö muuttuu ja tapahtuu yleensä siirtyminen tilanteesta toiseen.

Puhutellessaan toistossa vastustajajoukkueen pelihahmoa, pelaaja käyttää *hän*-pronominin sijasta *you*-pronominia. Samastuessaan omaan joukkueeseensa pelaaja vaihtaa kielen vaikkapa kesken vuoron vironkielestä englanniksi, mutta asetelma pysyy samana *me > we*.

Esimerkissä 9 pelaja toistaa englanniksi ironisesti pelin selostajan englanninkielistä kommentin. Pelaajan ironisuus on tulkittavissa pelaajan ääneensävyistä. Hän ilmaisee ironisella toistolla omaa asenteenmuutoksensa pelitilanteeseen. Pelaaja tuottaa toiston pian sen jälkeen, kun pelissä on tapahtunut muutos.

Sekä englanninkielisten fraasien ja toistojen että suomenkielisten fraasien ja toistojen avulla pelaajat ilmaisevat omia tunteitaan ja asenteitaan pelitilanteessa sekä luovat yhteistä pelikokemusta ja tulkintaa pelitilanteesta.

4.4 Erikielinen kiroilu vuorovaikutuksen resurssina

Alaluvussa 4.4 analysoin pelaajien vuorovaikutuksessa sekä kiroilua että jumalaan viittavaa huudahdusta pelaamisen aikana. Alaluvun 4.4.1 esimerkki on pelin asetusten säätämisen vaiheesta ja siinä esiintyy kiroilua sekä suomeksi, viroksi että venäjäksi. Alaluvun 4.4.2 esimerkki on jännittävstä pelitilanteesta ja siinä pelaaja käyttää ensiksi vironkielistä jumalaa tarkoittavaa sanaa ja hetken päästä suomenkielistä *perkele*-kirosanaa. Alaluvun 4.4.1 esimerkissä R tuottaa myös kokonaisia suomenkielisiä lauseita, mutta analysoin tässä yhteydessä nimenomaan kiroilua.

4.4.1 Perkele, tropp, nahui

E ja R ovat pelanneet edellisen pelin samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan ja hävineet pelin. Vaikka edellinen peli on pelattu positiivisessa hengessä ja hyvällä mielellä, näyttää pelin häviäminen harmittavan R:ää. R ja E istuvat E:n huoneessa sängyllä. R nojaa selkäänsä seinään ja E istuu sängyn reunalla lähellä televisiota. Vaikuttaa siltä, että he ovat pelanneet kauan, koska molempien ilmeissä ja liikkeissä voi havaita väsymystä. He siirtyvät heti edellisen pelin loputtua säätämään seuraavan pelin asetuksia. Molemmilla on kädessä ohjain, mutta E säätää peliä. Olen tämän esimerkin litteraatissa merkinnyt pelaajien vuorovaikutustilanteen kulkuun vaikuttavan nonverbaalisen viestinnän itsenäisinä vuoroinaan, koska ne toimivat tässä vuorovaikutustilanteessa kontekstivihjeitä antavina vastauksina.

(15)

```
01 R: Ja se oli veel nössö joukkue. Pole isegi viis tähte ((R sanoo
    huokkaamalla))
02 (8.0)
03 E: Team of the Week
04    ((R:n katse kohdistuu E:hen))
05 R: Mikä sua vaivaa ((R:n katse kohdistuu hetkeksi peliin ja taas
    E:hen))
06    ((E hymyilee))
07 E: Arto Duran Barce[lonas
08 R: Tropp]
09 E: kääntää pänsä R:ää päin
10 E: Perkele tropp nahui ((katse pysyy R:ää kohti))
```

11 ((E:n katse kääntyy hitaasti näyttöä kohti))
12 R: Menee hermot sun kanssa

Kun pelinaikainen jännitys poistuu ja tarkkaa keskittymistä ei enää tarvita, näyttää siltä, että molemmat pelaajat purkavat väsymystään. Edellisen pelin loputtua R kommentoi, että voittanut joukkua ei ollut edes viiden tähden joukkue (rivi 01). Sen jälkeen on hetken tauko ja molemmat pojat säätävät peliä. E:n huomio keskittyy pelin asetusten säätämiseen ja hän tuottaa peliin liittyvän englanninkielisen lauseen *tiim of the wiik* (team of the week) (03).

Yhtäkkiä R:n kriittinen katse kohdistuu E:hen ja sen jälkeen R tuottaa suomenkielisen kysymyksen *mikä sua vaivaa* (rivi 05) kommenttina siihen, että E oli ohittanut jokaisen pelin alussa tehtävät asetukset ja siirtynyt aloittamaan itse peliä. E hymyilee hien ja teeskentelee, että ei kuule, mitä R kysyy. E sanoo pelaajan nimen (rivi 07) ja lähes samaan aikaan R nimittelee E:tä vironkielisellä affektiivisellä haukkumanimellä *tropp* (englanniksi *retard*, suomeksi *ääliö*).

E ja R pelaavat usein yhdessä videopelejä ja pelaamisen yhteydessä E on oppinut R:ltä erikielisiä affektiivisia haukkumanimiä. Tässä vuorovaikutustilanteessa se kostautuu, koska R:n tuottama haukkumanimi rivillä 08 laukaisee sen, että E provosoi R:ää käyttämällä erikielisiä affektiivisia sanoja peräkkäin suomeksi *perkele* viroksi *tropp* ja venäjäksi *nahui* (rivillä 10). Samaan aikaan, kun E tuottaa affektiiviset ilmaisut hän seuraa R:n reaktioita.

Videopelissä on monenlaisia vaihteita. Edellisen pelin loputtua ja ennen uuden pelin alkua, jolloin säädetään seuraavan pelin asetuksia, tapahtuu jännitteen nopea lasku. Silloin ehtii neuvotella, jutella sekä purkaa väsymystä, pettymystä tai pahaa mieltä. Esimerkissä 15 vieraskielisillä affektiivisillä sanoilla ei ole välitöntä yhteyttä pelitilanteeseen ja kyseessä on poikien keskinäinen vuorovaikutus, jolla he purkavat väsymystään ja turhautumistaan. E toistaa R:n ilmaiseman vironkielisen affektiivisen sanan sekä yrittää ärsyttää R:ää käyttämällä lisäksi myös suomen- ja venejänsuomalaisia affektiivisiä sanoja.

4.4.2 Issand – perkele

Alaluvussa 4.4.2 tarkastelen sitä, miksi pelaaja käyttää saman vuorovaikutuksen tilanteen aikana vastakohtaisia uskontoon viittavia tarkoittavia ilmaisuja ja tarkastelen niiden yhteyttä pelitilanteeseen. Esimerkissä 16 pelaajat ovat E:n huoneessa sängyllä ja pelaavat samassa joukkueessa pelikonsolia vastaan.

(16)

01 E: Si Lukas

02 (3.0)

03 E: Lukas

04 (3.0)

05 R: TEE ÄRA TEE ÄRA tee ära?

06 (3.0)

07 E: hhh ((ponnistuksen ääni)) ((Emre nousee istumaan lähemmäs sängyn reunaan))

06 R: £Pekki ma ei näe siit£ ((Myös R kohottaa vartaloaan ylös))

07 E: £he he he SIIA

08 E: °Ei sinna° tt hhh((Hänen ääneensä on yhtäkkiä vaimeampi, hän no-
jaa taksepäin ja tuottaa pettymyksestä aiheutuneen t tenuisklu-
siilin kaltaisen lyhyen äännähdyksen)) **issand**

09 R: See on hea sööt

10 E: **Perkele**

11 R: See on hea sööt

12 E: See rekkab ju⁴

13 R: Ise sa ei olnud õiges kohas. Miks sa ei läinud sinna ma ütlesin
ju, et ma söödan keskele

14 E: Ma va ma va ma vaatasin kas see tüüp vahetub

E ilmaisee tämän esimerkin aikana itseään affektiivisesti käyttämällä peräkkäisissä vuoroissa vastakohtia tarkoittavia sanoja *issand* (jumala) - *perkele*. Vironkielisellä *issand jumal* ilmauksella on monta merkitystä. Sitä käytetään Jumalan ylistämiseen (esim. Raamatussa), Jumalan puhuttelemiseen (esim. rukouksessa) sekä hämmästyksen tai kauhun ilmaisemiseen, jolloin se vastaa suomenkielistä huudahdusta *herranjestas* tai *herranen aika*.

Esimerkin alussa pelaajat rötköttävät sängyllä nojaten seinään. Pelitilanne tiukke-
nee, kun poikien joukkue lähestyy vastustajan maalia ja hetken päästä R tuottaa ja toistaa
ääntä korostaen hampaiden välistä vironkielisen imperatiivin *tee ära tee ära* (suom. *tee
se tee se*) (rivi 05), E tuottaa ponnistuksen liittyvän ääneen. Hetkessä E nousee sängyn
reunemmalle istumaan ja myös R kurottautuu ylöspäin ja sanoo, että hän ei näe sieltä
pelitilannetta hyvin. Hetken kuluttua, kun poikien pelihahmot kamppailevat pallosta vas-
tustajan maalin edessä vastustajien kanssa, E tuottaa nauraen direktiivin *siia* (suom.
tänne) ja toivoo, että R:n pelihahmo syöttäisi pallon hänen pelilahmolleen. R ei syötä,
vaan yrittää ilmeisesti itse tehdä maalin. Vastustaja nappaa pallon ja potkaisee sen pois

⁴ Ilmaisu on sanasta rekata-rekt-wreked-tuhota ja liittyy toisen palaa-
jan voittamiseen pelitilanteessa.

maalilta. E ihan kuin kauhistuu hetkeksi, mikä ilmenee hänen ilmeestään ja sanoo vaimealla äänellä *ei sinna* (suom. *ei sinne*), nojaa taaksepäin ja tuottaa pettymystä ilmaisevan *tt* tenuisklusiilin kaltaisen äännähdyksen (rivi 08) ja välittömästi sen perään vironkielisen ilmaisun *issand* (suomeksi esim. *herrajestas*) (rivi 08) ja heti R:n vuoron jälkeen suomenkielisen ilmaisun *perkele* (rivi 10).

Nämä kielelliset ilmaisut eivät kuulu yleensä E:n puhekieleen ja kuulostavat hänen sanomanaan epäluonnollisilta. Vaikka *issand* ja *perkele* ovat vahvoja tunnelatauksia sisältäviä sanoja, E ei niiden sanomisen aikana ilmaise tunteitaan nonverbaalisesti, vaan E ilmaisee tunteitaan nonverbaalisesti jo ennen affektiivisia sanoja *ei sinne* -ilmaisun aikana (rivi 08).

Affektiivista ilmaisua *perkele* käyttää pelaamisen aikana toistuvasti R. R on E:n mielestä toiminut kentällä väärin ja hän odottaa ehkä, että R reagoisi tilanteeseen kiroilemalla. Kiroilemalla E samastuu R:ään, luo toisen pelaajan kanssa yhteistä pelikokemusta ja ehdottaa tulkintaa epäonnistuneesta pelitilanteesta. R on E:n kanssa kuitenkin eri mieltä. R:n mielestään hänen pelihahmonsa tekemä syöttö on hyvä, mutta E:n pelihahmo on väärässä paikassa.

4.4.3 Yhteenveto esimerkeistä 15 ja 16

Tämän alaluvun esimerkkien perusteella selvisi odotuksenmukaisesti, että kiroilua käytetään jonkin epäonnistuneen tilanteen seurauksena. Ensimmäisessä esimerkissä pelaajat purkavat edellisen pelin päätyttyä häviämisestä johtuvaa pettymystä ja sen lisäksi väsymystään ja turhautumistaan. E alkaa kiusata ja R hermostuu ja tuottaa vironkielisen sävyllään ikävän ilmaisun *tropp*, mikä taas laukasee sen, että E provosoi R:ää eri kielisillä kiro sanoilla, joita on toistuvasti kuullut R:n käyttävän.

Myös toisessa esimerkissä pelitilanne laukasee affektiivisen ilmaisun. Poijilla oli pelissä hyvä tilaisuus yrittää maalia, mutta pelaajien yhteistyö ei merkittävällä hetkellä toiminut ja tilaisuus menetettiin. E ilmaisee hämmästyksensä menetetyistä mahdollisuuksista ensiksi nonverbaalisesti äänneensävyllään ja ilmeillään, mutta sanoi heti sen jälkeen *issand* (suom. *jumala*) ja *perkele*.

Sekä E että R:n ovat saaneet kielenkäyttönsä vaikutteita asuinympäristöstään. R on viettänyt lapsuutensa Virossa. Viro on kaksikielinen maa ja virolaisten kielenkäyttöön kuuluvat venäjänkieliset ilmaukset, kuten *davai* (katso alaluku 4.1.2, s. 37). R on Virossa asuessa kuullut myös venäjänkielistä kiroilua. E on todennäköisesti kuullut venäläisen

kirosanan R:ltä ja käyttää sitä ja muita kirosanoja pelin asetusten säätämisen aikana provosoikseen R:ää (esimerkki 15).

Poikien puhekieli on saanut paljon vaikutteita myös suomenkielisestä asuinympäristöstä. On hyvin yleistä, että pelaamisen aikana epäonnistumisen seurauksena R ilmaisee pahaa mieltään suomenkielisellä *perkele*-sanalla. E oli tämän luvun esimerkkien nauhoittamisen aikana 10-vuotias eikä hänellä ollut tapana käyttää puheessaan erikielisiä ki-roilusanoja. Saattaa olla, että kiroilemalla E esittää olevansa ”iso poika” niin kuin 11-vuotta vanhempi isovelji tai sitten hän luo isoveljensä kielenkäyttöä matkien pelitilanteesta yhteistä tulkintaa ja pelikokemusta (esimerkki 16) R:n kanssa.

Affektiiviset ilmaukset toimivat tässä luvussa pelaajien vuorovaikutusressursseina. Niillä ei ole pelitilanteen kannalta merkitystä, vaikka toisessa esimerkissä kirosana osuu pelitilanteen kanssa samaan hetkeen, ja pelitilanne muuttuu, kun vastustajat saavat pallon haltuunsa ja peli jatkuu.

5. LOPPUYHTEENVETO

Olen tutkinut tässä tutkimuksessa kahden lapseni monikielistä kielenkäyttöä FIFA 15 - jalkapallovideopelien pelaamisen aikana. Pojat ovat hyödyntäneet pelaamisen aikana vuorovaikutuksessaan erilaisia kielellisiä resursseja. Äidinkieltensä viron lisäksi pojat ovat käyttäneet vuorovaikutuksessa suomea, englantia, venäjää, turkkia ja toinen pelaajista on toistuvasti tuottanut islamilaisen rukousformulan.

Aineistostani löytyy hyvin erilaisia kieliaineiksiä ja tutkimusaiheita, mutta rajasin tutkimukseni sillä tavoin, että keskityin aineistostani neljään itseäni eniten kiinnostavaan ilmiöön ja pyrin selvittämään näitä ilmiötä funktionaalista näkökulmasta eli sitä, mikä tehtävä vieraskielisellä ilmiöllä on pelin kannalta. Tutkimukseni analyysia varten perehtyin perusteellisesti myös viro-suomi-kieliparin erityisilmiöiden ja suomenkielisen koodinvaihdoin eroihin ja viro-suomi-kieliparista oli tutkimuksessani analyysiosiossa luku erikseen. Päätin kuitenkin poistaa sen lähes tutkimukseni valmistumisvaiheessa, koska tutkimuksestani olisi tullut liian laaja. Ja vaikka Suomessa asuvien viro-suomi-sekakieli on ilmiö sinänsä, luku poikkesi tutkimukseni päälinjasta eli siitä, miten vieraskielinen ilmiö on yhteydessä pelitilanteeseen. Esittelenkin nyt viro-suomi-sekakieltä lyhyesti luvussa, jossa esittelen aineiston ja informantit.

Tutkimukseni on laadullista, havaintoihin perustuvaa keskusteluanalyyttistä tutkimusta ja hyödynsin analyysissani keskusteluanalyysin ja funktionaalisen koodinvaihtotutkimuksen teorioita. Lisäksi hyödynsin aikaisempia nuorten pelaajien vuorovaikutukseen liittyviä tutkimuksia.

Tutkimukseni tavoitteena oli selvittää:

1. Missä ja miksi vierasta kieltä käytetään vuorovaikutuksessa videopeliä pelattaessa?
2. Onko vieraskielisellä ilmauksella välitön yhteys pelitilanteeseen?
3. Käytetäänkö eri kieliä pelaamisen aikana eri tavoin?

Analyysin aikana selvisi, että eri kielillä on pelaajien vuorovaikutuksessa pelin kannalta hyvin erilaisia tehtäviä.

Aineistossani esiintyi monenlaista englantinkielistä aineista, mutta tutkimissani ilmiöissä englannin kieli liittyi yleensä vahvasti pelihetkeen ja yleensä englanninkielisen ilmauksen yhteydessä tapahtui siirtyminen tilanteesta toiseen, paitsi ehdotuksen kaltaisessa

ilmiössä (ks. alaluku 4.1.2, s. 30–31). Yleensä *let's go* -imperatiivin avulla merkittiin jokin neuvotteluvaihe päättyneeksi ja siirryttiin joko pelin seuraavien asetusten säätämisen vaiheeseen tai itse pelaamiseen.

Englanninkielisten toistonkaltaisten ilmausten avulla pelaaja ilmaisi asennonmuutosta ja osallistumiskehikkonsa muutosta suhteessa peliin tai toiseen pelaajaan. Englanninkielinen ilmaus liittyi yleensä aina siihen, mitä tapahtui pelikentällä. Englanninkielisen toistonkaltaisen ilmaisun avulla pelaaja samastui pelikentällä pelaviin pelihahmoihinsa tai joukkueeseensa tai puhutteli pelikentällä pelaavaa vastustajan pelihahmoa. Silloin, kun pelaaja käytti englanninkielistä toistonkaltaista ilmaisua, syntyi joko asetelma *me* (viro) > *we* (eng.) tai asetelma *me* (viro) > *you* (eng.).

Suomenkielisellä direktiivilla *menoksi* on aineistossani samankaltainen tehtävä kuin *let's go* -imperatiivilla. *Menoks*-direktiivin avulla siirryttiin pelaamisen aikana tilanteesta toiseen. Suomenkieliset toistot puolestaan toimivat pelaajien keskinäisenä vuorovaikutusresurssina. Pelaajat jakavat yhteistä pelikokemusta, samanmielisyyttä ja maalin tekemisen iloa. Suomenkielinen toisto ei liity välittömästi pelitilanteeseen. Suomenkielinen toisto on tulos onnistuneesta toiminnasta pelissä.

Englannin kielen avulla pelaaja siis ikään kuin lua tai syventää illuusiota siitä, että pelitilanne on totta eli menee ikään kuin syvemmälle leikkiin. Suomen kielen avulla taas lujitetaan kumppanuutta ja vahvistetaan yhteisymmärrystä leikin merkityksestä korostamalla koodinvaihdon avulla onnistumistilanteen merkitystä.

Aineistossani esiintyvät venäjänkieliset ilmaisut ovat tyypillistä Virosta kotoisin olevan virolaisen puhekieltä ja niillä ei ollut itsenäistä merkitystä pelitilanteiden kannalta.

Arabiankielinen *bismillah*-ilmaus ja turkinkielinen affektiivinen kysymyslause kuvaavat toisen informanttini identiteettiä. Hän on puoliksi turkkilainen ja oppinut islamilaisia rukoiluformuloita turkkilaiselta isältään. Jännittävät pelitilanteet nostivat pelaajissa esille paljon tunteita ja he ilmaisivat tunteitaan erilaisilla vieraskielisillä affektiivisilla ilmauksilla. Jännittävissä pelitilanteissa E tuottaa islamilaisen rukousformulan ja käyttää turkin kieltä. Pelaaja tuottaa *bismillah*-ilmauksen välittömästi ennen jännittävää pelilihetkeä tai heti sen jälkeen. Turkinkielisen ilmauksen hän tuottaa heti epäonnistuneen pelitilanteen jälkeen. Pelaajan tunnekielenä toimii siis turkki ja käyttämällä islamilaiseen tapaan *bismillah*-ilmaisua hän pyytää joko siunausta pelijoukkueelleen tai tuottaa sen ulkoa opittuun tapaan. Hän ei kuitenkaan käytä rukoiluformulaa muslimille ominaisella tavalla, sillä *bismillah*-ilmaisua ei käytetä esimerkiksi voiton tavoittelemiseen. Pelaaja ei

ole asunut islamilaisessa ympäristössä, ei ole käynyt koraanikoulua eikä rukoile säännöllisesti ja on luultavasti oppinut islamilaisen rukoiluformulan käytön ulkokohtaisesti. Myös affektiivista *lan*-sanaa hän käyttää turkin muslimeihin verrattuna väärässä yhteydessä.

Kiroilemalla pelaajat purkivat pettymystä epäonnistuneesta pelitilanteesta sekä pettymystä että väsymystään juuri päättyneen hävityn pelin jälkeen seuraavan pelin asetuksen säätämisen aikana. Toinen pelaajista käytti kiroilua myös toisen pelaajan provosoimiseen niillä samoilla sanoilla, jolla toinen, vanhempi veljeksistä yleensä ilmaisee epäonnistuneen pelitilanteen aiheuttamaa pahaa mieltä. Viimeisessä kirjoiluesimerkissä nuorempi pelaajista vaikutti esittävän ”isoa poikaa” käyttämällä samanlaisia sanoja ilmaisemaan pettymystä kuin isoveljensä ja samalla tarjosi yhteistä tulkintaa pelitilanteesta.

Aineistosta nousi esille mielenkiintoisia pelaajien vuorovaikutuksen ilmiöitä, joita pitäisi tutkia ja analysoida lisää. Esimerkiksi olisi hyvin kiinnostava ja tarpeellista tutkia lisää pelaajien vieraskielisiä toistonkaltaisia ilmiöitä ja *bismillah*-ilmauksen sekä mahdollisesti muiden islaminuskoon liittyvien rukousilmaisujen käyttöä pelaamisen aikana, koska tämä tutkimus ei pystynyt vastaamaan kaikkiin kysymyksiin. Esimerkiksi luvussa, jossa esittelin *bismillah*-ilmaisun käyttöä, pystyin näyttämään sen, missä yhteydessä pelaaja ilmaisun tuottaa, mutta en kuitenkaan saanut vastausta siihen, miksi hän on tuottanut rukoiluformulan jännittävän pelitilanteen jälkeen.

Edellä mainittujen tutkimusaiheiden lisäksi aineistostani löytyy erilaisia muita mielenkiintoisia kieliaineiksia ja tutkimusaiheita. Tämän aineiston perusteella voi tehdä havaintoja mm. Suomeen lapsena muuttaneen virolaisen nuoren sekä Suomessa syntyneen virolaisen lapsen viro-suomi-sekakielen käytöstä. Vaikka molempien nuorten sivistyskieli on suomi, käyttävät nuoret suomenkielistä aineista vironkielisessä vuorovaikutuksessa, sekä arjessa että pelaamisen aikana, eri tavoin. Olisi mielenkiintoista verrata heidän kielenkäyttöään.

Myös erilaista englanninkielestä lainattua kieliaineista löytyy aineistosta runsaasti, esimerkiksi peliin liittyviä verbejä, joihin on liitetty sekä viron- että suomen kielen mukaisia suffikseja (esim. *simmi/me*, *matchi/sid*, *skill/ata*, *lage/ma*). Kiinnostavia ovat myös sekä suomenkieliset että englanninkieliset pelitilanteeseen liittyvät pelaajien keskinäiset metaforiset, monitulkinnalliset ilmaukset, joita vain pelaajat keskenään ymmärtävät (esim. *perus*, *rekt* jm.), sekä FIFA-peliin liittyvä vieraskielinen terminologia.

Tämän pro gradun aineiston tutkiminen on avanut minulle täysin uuden maailman, aihepiirin, josta ennen en tiennyt mitään. Olen pelaajien monikielistä vuorovaikutusta

analysoidessani oppinut hyvin paljon sekä aihepiiristäni että tutkimusmenetelmistä, joilla tutkia videopelien pelaajien vuorovaikutusta. Lisäksi olen tutustunut monipuolisesti erilaisiin sekä monikielisyyteen liittyviin tutkimuksiin että videopelejä pelaavien vuorovaikutuksen tutkimuksiin.

Nyt tuntuu siltä, että tutkimusprosessini videopelien pelaajien monikielisestä vuorovaikutuksesta on vasta alkuvaiheessa, ja hyödynnän aineistoani mielelläni jatkotutkimuksissani.

LÄHTEET

AHTI, JONNA 2011: Konfliktit verkkokeskustelussa – uhkaava toinen vuoro ja affektiivisuus. – Esa Lehtinen, Sirkku Aaltonen, Merja Koskela, Elina Nevasaari & Mariann Skog-Södersved (toim.), *Kielenkäyttö verkossa ja verkostoissa* s. 11–22. Jyväskylä: Suomen soveltavan kielitieteen yhdistyksen julkaisuja 69.

ALMANSOUR, BADER SALEH 2010: Non-Arabic Speaking Muslims – *Griffith Working Papers in Pragmatics and Intercultural Communication* 3, 1 s. 39–49.
https://www.griffith.edu.au/__data/assets/pdf_file/0004/244462/4.-Almansour-On-non-Arabic-speaking-Muslims.pdf

AUER, PETER 1984: *Bilingual Conversation*. Pragmatics and Beyond. An Interdisciplinary Series of Language Studies 8. Amsterdam: John Benjamins.

AUER, PETER 1988: A conversation analytic approach to codeswitching and transfer. – Monica Heller (toim.), *Codeswitching. Anthropological and sociolinguistic perspectives* s. 187–213. Berlin: Mouton de Gruyter.

AUER, PETER 1992: Introduction: John Gumperz's approach to contextualization. – Peter Auer & Aldo di Luzio (toim.), *The contextualization of language* s. 1–37. Amsterdam: John Benjamins.

AUER, PETER 1995: The pragmatics of code-switching: a sequential approach. – Lesley Milroy, Peter Muysken (toim.), *One speaker, Two Languages: Cross-Disciplinary Perspectives on Code-Switching* s. 115–135. Cambridge: Cambridge University Press.

AUER, PETER 1998: Introduction: Bilingual Conversation revisited. – Peter Auer *Code-switching in Conversation. Language, Interaction and Identity* s. 1–25. London and New York: Routledge.

AUER, PETER 2000: A conversation analytic approach to code-switching and transfer. – Li Wei, *The Bilingualism Reader* s. 166–187. London: Routledge.

BLOM, JAN-PETER – GUMPERZ, JOHN 1986 [1972]: Social meaning in linguistic structures: code-switching in Norway – John. J. Gumperz & Dell Hymes (toim.), *Directions in sociolinguistics* s. 424–426. Oxford: Basil Blackwell.

CLIFT, REBECCA 1999: Irony in conversation, – *Language in Society* 28 s. 523–553.

CLYNEI, MICHAEL 2003: *Dynamics of Language Contact. English and Immigrant Languages*. Cambridge: Cambridge University Press.

COUPER-KUHLEN, E. 1996: The prosody of repetition. On quoting and mimicry. – E. Couper-Kuhlen & M. Selting (toim.), *Prosody in conversation* s. 366–405. Cambridge: Cambridge University Press.

DUFF, P 1995: An ethnography of communication in immersion classrooms in Hungary. *TESOL Quarterly*, 29.

EDWARDS, JOHN 1992: Sociopolitical Aspects of Language Maintenance and Loss. Towards a Typology of Minority Language Situations. – Willem Fase, Koen Jaspaert, Sjaak Kroon (toim.), *Maintenance and loss of minority languages. Studies in Bilingualism* 1 s. 37–53. Amsterdam. Philadelphia: John Benjamins.

EESS = Eesti keele slängi sõnastik. http://www.eki.ee/cgi-bin/sl_dic/?9.

ELIHAY, J. 2006: *The Olive Tree Dictionary. A Transliterated Dictionary of Conversational Eastern Arabic (Palestinian)*. Jerusalem: Minerva Instruction & Consultation.

ENSSLINI, ASTRID 2011: *The Language of Gaming*. China: Palgrave Macmillan.

FRICK, MARIA 2013: *Emergent Bilingual Constructions. Finnish-Estonian Codeswitching in Interaction*. Väitöskirja. Helsingin yliopisto.

GARDNER-CHLOROS, PENELOPE 1991: *Language Selection and Switching in Strasbourg*. Oxford Studies in Language Contact. Oxford: Oxford University Press.

GOFFMAN, ERVING 1981: *Forms of talk*. Oxford: Basil Blackwell.

GOODWIN, M.H 1990: *He-said-he-said. Talk as social organization among black children*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

GUMPERZ, JOHN 1982a: *Discourse Strategies*. Studies in Interactional Sociolinguistics 1. Cambridge: Cambridge University Press.

HAAKANA, MARKKU 2001: Kielen ohessa? Näkökulmia vuorovaikutuksen ei-kiellellisiin vuorovaikutuskeinoihin. – Mia Halonen & Sara Routarinne (toim.), *Keskusteluanalyysin näkymiä*, Kieli 13 s. 70–88. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.

HAKULINEN, AULI 1997: Johdanto. Liisa Tainio (toim.), *Keskusteluanalyysin perusteet* s. 13–17. Tampere: Vastapaino.

HAKULINEN, AULI 1997: Vuorottelujäsennys. – Liisa Tainio (toim.), *Keskusteluanalyysin perusteet* s. 32–55. Tampere: Vastapaino.

HASSINEN, SIRJE 2002: *Simultaaninen kaksikielisyys. Läheiset sukukielet viro ja suomi rinnakkain*. Oulu: Oulu University press.

HASSINEN, SIRJE 2005: *Lapsesta kasvaa kaksikielinen*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

HELLERMANN, J. 2003: The interactive work of prosody in the IRF exchange. Teacher repetition in feedback moves. *Language in Society*, 32 s. 70–104.

HENNOSTE, TIIT 2000: Sissejuhatus suulisesse eesti keelde IV. Suulise kõne erisõnavara. Partiklid. – *Akadeemia* 8 s. 1773–1806.

HENNOSTE, TIIT 2001: Sissejuhatus suulisesse eesti keelde IX. Lausung suulises kõnes 4. – *Akadeemia* 1 s. 179–206.

HENNOSTE, TIIT 2003a: Keelekasutuse uurimine. – Eesti keele uurimise analüüs. – Mati Erelt (toim.), *Emakeele Seltsi Aastaraamat 48/2002* s. 217–262. Tallinn: Emakeele Selts

HERITAGE, JOHN 1989: Current developments in conversation analysis. – D. Roger & P. Bull (toim.), *Conversation: An interdisciplinary perspective*. Intercommunication 3 s. 21–47. Clevedon: Multilingual Matters.

HIIDENMAA, PIRJO 2004: *Suomen kieli – who cares?* Keruu: Otavan kirjapaino Oy.

HILL, JANE H. – HILL, KENNETH C. 1986: *Speaking Mexicano*. Dynamics of syncretic language in Central Mexico. Tucson: The University of Arizona Press.

KALLIOKOSKI, JYRKI 1995: Koodinvaihto ja keskustelun moniäänisyys. – *Virittäjä* 99 s. 15–17.

KALLIOKOSKI, JYRKI 2009: Tutkimuskohteena monikielisyys ja kielten kohtaaminen. – Jyrki Kalliokoski, Lari Kotilainen & Päivi Pahta (toim.), *Kielet kohtaavat* s. 9–22. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

KALLMEYER, WERNER – KEIM, INKEN 2003: Linguistic variation and the construction of social identity in a German-Turkish setting. A case study of an immigrant youth-group in Mannheim, Germany. – Jannis Androuspoulos & Alexandra Georgakopoulou (toim.), *Discourse constructions of youth identities* s. 29–46. Amsterdam: John Benjamins.

KIELIKOMPASSI <https://kielikompassi.jyu.fi/opetus/venaja/verbit.shtml>. (Viitattu 9.1.2018).

KOSKELA, HEIDI 2008: ”That was smooth and fast” Kannanotot englanninkielisissä urheiluhaastatteluissa. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 332–354. Helsinki: SKS.

KOTILAINEN, LARI 2002: Moi taas, ai äm päk. – Ilona Herlin, Jyrki Kalliokoski, Lari Kotilainen & Tiina Onnikki-Rantajääskö (toim.), *Äidinkielen merkitykset* s. 191–209. Helsinki: SKS.

KOVACS, MAGDOLNA 2001: *Code-Switching and Language Shift in Australian Finnish in Comparison with Australian Hungarian*. Åbo: Åbo Akademis Förlag.

KOVACS, MAGDOLNA 2004: Australiansuomalaiset kielenvaihdon kynnyksellä. – *Virittäjä* 2 s. 200–223.

KOVACS, MAGDOLNA 2009: Koodinvaihto ja kielioppi. – Jyrki Kalliokoski, Lari Kotilainen & Päivi Pahta (toim.), *Kielet kohtaavat* s. 24–49. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

KURHILA, SALLA 2000: Keskusteluanalyysin esittelyä ja rajankäyntiä – kakkoskielisten keskustelujen haaste. – Kari Sajavaara & Arja Piirainen-Marsh (toim.), *Kieli, diskurssi ja yhteisö* s. 359–381. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

KÄÄNTÄ, LEILA 2008: Opettajan arvioivat vuorot oppilaiden toiminnan ohjailemisen keinoina englanninkielisessä aineenopetuksessa. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 73–106. Helsinki: SKS.

LANKINEN, NINNI 2010: Monikielisyys helsinkiläistyttyjen vuorovaikutuksen resurssina. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto.

LAPPALAINEN, HANNA 2004: Variaatio ja sen funktiot. Erään sosiaalisen verkoston jäsenten kielellisen vuorovaikutuksen tarkastelua. Väitöskirja. Helsinki: SKS

LAPPALAINEN, HANNA 2009: Koodinvaihto ja sen funktiot suomenkielisessä keskustelussa. – Jyrki Kalliokoski, Lari Kotilainen & Päivi Pahta (toim.), *Kielet kohtaavat* s. 123–160. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

LARJAVAARA, MATTI 2007: *Pragmasemantiikka*. Helsinki: SKS.

LEHTONEN, HEINI 2004: Maahanmuuttajataustaisten helsinkiläisnuorten puheen variaatio ja monikielisyys. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto.

LEHTONEN, HEINI 2006a: Morfologinen variaatio maahanmuuttajataustaisten helsinkiläisnuorten puheessa. – Kaisu Juusela & Katariina Nisula (toim.), *Helsinki kieliyhteisönä* s. 255–274. Helsingin yliopiston suomen kielen ja kotimaisen kirjallisuuden laitos.

LEHTONEN, HEINI 2006b: Maahanmuuttajanuorten plurilingvaalisuuden mannekiineina. – Salla Kurhila & Anne amaäntynen (toim.), *Tunnetta mukana. Kirjoituksia Jyrki Kalliokosken 50-vuotispäiväksi*. Kieli 17 s. 13–29. Helsingin yliopiston suomen kielen ja kotimaisen kirjallisuuden laitos.

LEHTONEN, HEINI 2008: Maahanmuuttajataustaisten koululaisten monet kielet. – Sara Routarinne & Tuula Uusi-Hallila (toim.): *Nuoret kielikuvassa. Kouluikäisten kieli 2000-luvulla*. Tietolipas 220 s. 103–124. Helsinki: SKS.

LEHTONEN, HEINI 2009: Maahanmuuttajataustaisten helsinkiläisnuorten monikielisyyden ilmiöitä. – Jyrki Kalliokoski, Lari Kotilainen & Päivi Pahta (toim.), *Kielet kohtaavat* s. 161–190. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

LEHTONEN, HEINI 2011: Developing multiethnic youth language in Helsinki. – Friederike Kern & Margret Selting (toim.), *Pan-ethnic Styles of Speaking in European Metropolitan Cities. Linguistic studies. Studies in Language Variation* s. 291–318. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

LEHTONEN, HEINI 2015: Tyylitellen nuorten kielelliset resurssit ja kielen sosiaalinen indeksisyys monietnisessä Helsingissä. Väitöskirja. Helsinki: Unigrafia oy.

LEPPÄNEN, SIRPA 2008: Kielten valinta, vaihtelu ja sekoittaminen faniuden rakennusaineina verkkofiktiossa. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 204–235. Helsinki: SKS.

MUYSKEN, PETER 2007: Mixed codes. – Peter Auer & Li Wei (toim.), *Handbook of multilingualism and multilingual communication* s. 315–339. Berlin: Mouton de Gruyter.

MYERS-SCOTTON, CAROL 1993a: *Duelling languages: grammatical structure in code-switching*. Oxford: Clarendon.

MYERS-SCOTTON, CAROL 1993b: *Social motivations for codeswitching: Evidence from Africa*. Oxford: Oxford University Press.

OKSAAR, ELS 1998: Mitmekeelsus, mitmekultuurilisus ja kultuuridevaheline suhtlemine. – Marju Lauristin, Silvi Vare, Tiia Pedastsaar, Marje Pavelson (toim.), *Mitmekultuuriline Eesti: väljakutse haridusele* s. 69–80. Tartu: Vali Press.

PAKKINEN, TERHI 2008: ”Coolia” englantia suomalaisissa mainoksissa. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 299–329. Helsinki: SKS.

PAKKINEN, TERHI 2008: Tiedotus ja markkinointi sekoittuvat kuntien englanninkielisillä verkkosivuilla. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 355–381. Helsinki: SKS.

PIIRAINEN-MARSH, ARJA ja TAINIO, LIISA 2007: Jälittely vuorovaikutuksessa keinona oppia toista kieltä videopelitalanteissa. – Olli-Pekka Salo, Tarja Nikula & Paula Kalaja (toim.), *Kieli*

oppimisessa – Language in learning. AfinLA:n julkaisuja 65 s. 157–179. Jyväskylä: Suomen soveltavan kielitieteen yhdistys AfinLA ry.

PIIRAINEN-MARSH, ARJA 2008: Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitulanteissa. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 136–168. Helsinki: SKS.

PIIRAINEN-MARSH, ARJA – TAINIO, LIISA 2011: Vuorovaikutuksen tilat ja keinot videopelin pelaamisessa. – Pentti Haddington & Leila Kääntä (toim.), *Kieli, keho ja vuorovaikutus. Multimodaalinen näkökulma sosiaaliseen toimintaan* s. 177–201. Helsinki: SKS.

PITKÄNEN-HUHTA, ANNE 2008: Kielellinen leikittely oppilaiden teksteihin liittyvissä keskusteluissa. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 107–135. Helsinki: SKS.

QUIST, PIA 2000: Ny københavnsk 'multietnolekt'. Om sprogbrug blandt unge i sprogligt og kulturelt heterogene miljøer. – *Danske Talesprog*. Bind. Institut for dansk dialektforskning s. 143–211. København: C.A. Reitzels Forlag.

PRAAKLI, KRISTIINA 2009: *Esimese põlvkonna Soome eestlaste kakskeelne keelekasutus ja koodikopeerimine*. Väitekirj. Tartu: Tartu ülikooli kirjastus.

RAHTU, TOINI 2006: *Sekä että. Ironia koherenssina ja inkoherenssina*. Helsinki: SKS.

RAMPTON, BEN 1995: *Crossing. Language and ethnicity among adolescents*. London: Longman.

RIIONHEIMO, HELKA 2007: *Muutoksen monet juuret: oman ja vieraan risteytyminen Viron inkerisuomalaisten imperfektinmuodostuksessa*. Helsinki: SKS.

SACKS, HARVEY 1992a [1964–1968]: *Lectures on conversation*. Volume 1. Toim. Gail Jefferson. Blackwell Publishers: Cambridge.

SACKS, HARVEY 1992b [1968–1972]: *Lectures on conversation*. Volume 2. Toim. Gail Jefferson. Blackwell Publishers: Cambridge.

SEPPÄNEN, EEVA-LEENA 1997: Vuorovaikutus paperilla. – Liisa Tainio (toim.), *Keskustelunalyysin perusteet* s. 18–31. Tampere: Vastapaino.

SORJONEN, MARJA-LEENA 1997: Korjausjäsenys. – Liisa Tainio (toim.) *Keskustelunalyysin perusteet* s. 111–137. Tampere: Vastapaino.

SPEAK RUSSIAN LIKE RUSSIAN. Private russian tutor website.
<http://www.speak-russian-like-russians.com/davai-in-russian/>. (Viitattu 9.9.2017).

SUOMINEN, TEPPO 2014: ”Rollaa nyt woundsei ensin ja katotaan sitten miten käy” – koodinvaihtoa pöytäroolipeleissä. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto.

THOMASON, SARAH GREY 1997: On mechanisms of interference. – Stieg Eliasson, Ernst Hakon Jahr (toim.), *Language and its Ecology*. Essays in Memory of Einar Haugen s. 181–207. Berlin-New York: Mouton de Gruyter.

THOMASON, SARAH GREY 2001: *Language Contact: an introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

TIETEEN TERMIPANKKI. <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:performatiivisuus>

TORISEVA, MARIANNE 2008: ”Svits bs flippi näistä tuplista, kela” Suomen ja englannin kielten vahtelun tehtävistä skeittiteksteissä. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 275–298. Helsinki: SKS.

VERSCHIK, ANNA 2004a: Koodivahetus meil ja mujal. – Mart Meri, Tiina Hallik, Väino Klaus, Heldur Niit (toim.), *Keel ja kirjandus 1* s. 27–47. Eesti rahvusraamatukogu digitaalarhiiv. <http://www.digar.ee/viewer/et/nlib-digar:195653/143199/page/27>.

VIRKKULA, TIINA 2008: Työntekijöiden kokemuksia englannista yritysmaailman yhteisenä kielenä. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa* s. 382–420. Helsinki: SKS.

VISK = AULI HAKULINEN, MARIA VILKUNA, RIITTA KORHONEN, VESA KOIVISTO, TARJA RIITTA HEINONEN JA IRJA ALHO 2004: *Iso suomen kielioppi*. Helsinki: SKS. Verkkoaversio. <http://scripta.kotus.fi/visk>.

WEINREICH, URIEL 1953: *Languages in contact. Findings and Problems*. The Hague: Mouton.

WOOLARD, KATHRYN 1988: Codeswitching and comedy in Catalonia. – Monica Heller (toim.), *Codeswitching. Anthropological and sociolinguistic perspectives* s. 53–76. Berlin: Mouton de Gruyter.

LIITE: LITTEROINTIMERKIT

PROSODIA

. laskeva intonaatio
, tasainen intonaatio
? nouseva intonaatio
↑ seuraava sana lausuttu ympäristöä korkeammalta
heti(alleviivaus) painotus tai sävelkorkeuden nousu muualla
kuin sanan lopussa

PÄÄLLEKKÄISYYDET JA TAUOT

[päällekkäispuhunnan alku
] päällekkäispuhunnan loppu
(.) mikrotauko: 0.2 sekuntia tai vähemmän
(5.0)tauokojen kesto sekunteina (5sekuntia=5.0)
= kaksi puhunnosta liittyy toisiinsa tauotta

PUHENOPEUS JA ÄÄNEN VOIMAKKUUS

> < nopeutettu jakso
< > hidastettu jakso
e::i äänteen venytys
° ° ympäristöä vaimeampaa puhetta
HETI kovalla äänellä tai huutaen lausuttu sana

HENGITYS

.hhh sisäänhengitys; yksi h-kirjain vastaa 0.1 sekuntia
hhh uloshengitys
.joo sana lausuttu sisäänhengittäen

MUUTA

£ £ naurava puhe
nariseva puhe
si- sana jää kesken
s'tä vokaalin kato

(tai) sulkeiden sisällä epäselvästi kuultu jakso tai puhuja
(--) sana, josta ei ole saatu selvää
(---) pitempi jakso, josta ei ole saatu selvää
(()) kaksoissulkeiden sisällä litteroiijan kommentteja ja
selityksiä tilanteesta